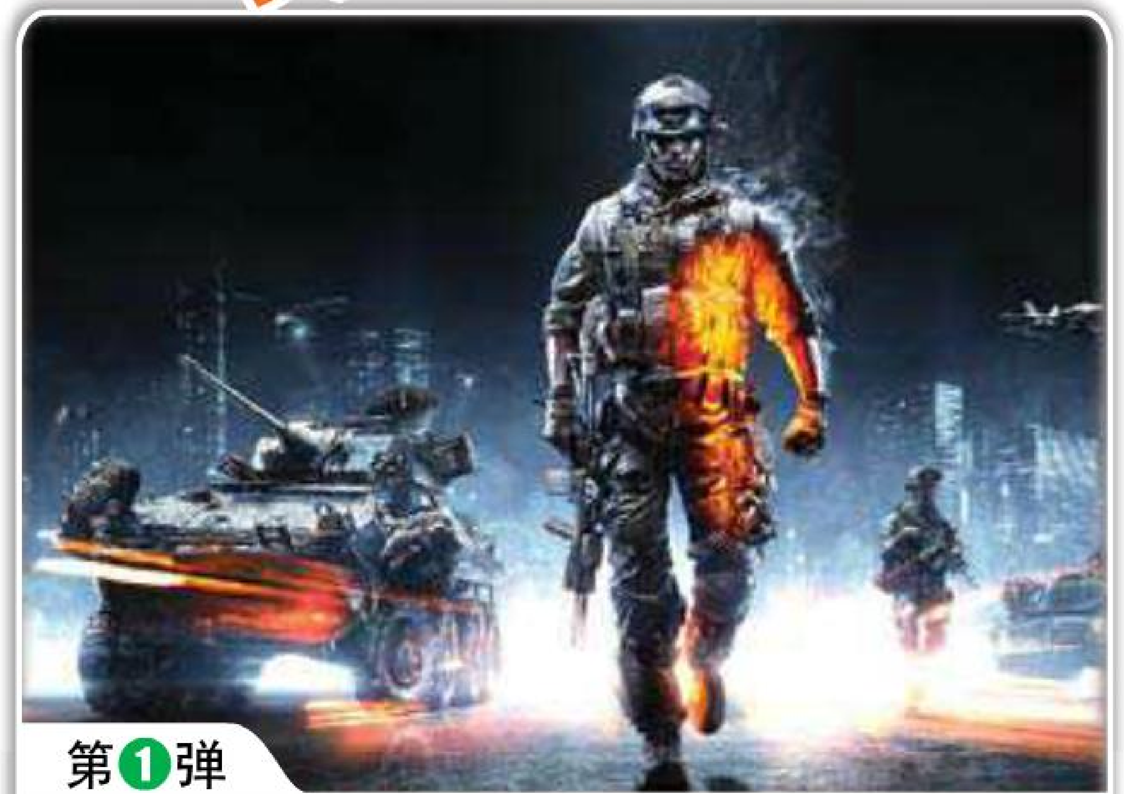
# XBOX 360 专辑
X360 SPECIAL

Vol.14

## 攻略复苏号



第1弹
**X360的最后进化** 最强引擎 终极对决



第2弹
**Kinect创意旋风** 黑客神奇 创意大搜罗



第3弹
**成就集中营** 10款新旧神作大放送

典藏级**精华攻略**集合



















Xbox360专辑
Vol.14 DVD

**光盘收录** 视频攻略、实用软件、精美壁纸、游戏升级文件、游戏OST（孤岛危机2／THE IDOLM@STER BEST ALBUM）



■恶魔之城 暗影之王 幻想曲

# VOL.14 XBOX 360 专辑

X360 SPECIAL

说来惭愧，我是最近才接触Kinect的。跟它触电的感觉非常微妙，以至于最近我宝贵的午休时间都奉献给它了，现在我的乐趣就是每天玩一款不同的体感游戏。尽管目前的体感游戏还不能给我带来诸如“《现代战争》系列”的震撼，但它们的欢乐程度是后者所不能比拟的。先不说在旁边围观的同事全程笑个不停，就连来打扫卫生的阿姨看着《舞蹈中心》里正在Free Style的我都开怀大笑并表示也想试试。对于我个人来说，这才是游戏的“真谛”——“独乐乐不如众乐乐”。

目前Kinect的销量已经达到1000万台，同时吉尼斯世界记录宣布：Kinect从去年11月4日至今年1月3日，在60天中总共售出800万台，平均每日售出133333台，其畅销程度打破了苹果iPhone和iPad的销售记录，成为了史上销售速度最快的电子产品。Kinect的成功也给今后的体感游戏甚至是整个游戏业界带来许多启发。或许你对它的造型颇有微词，对它的识别精度大失所望，但是，世界上第一架飞机不一定比现在的自行车跑得快，关键是它们都开创了一个新时代，不是吗？

前段时间，Major Nelson在其官方博客上公开征集用户，用于测试新的Xbox360光盘格式。据传这次光盘将使用XGD3(Xbox Game Disc 3)技术，抛弃目前正在使用的XGD2，并且容量从6.8G增加到7.8G。一方面是为了测试新的压缩技术，毕竟现在画面强悍的游戏越来越多，传统的压缩技术显然有点吃不消了；另一方面也是为了防盗版，既然主机的光驱屡次被破，微软也不打算去起诉那些黑客，那就从其他方面来防盗，比如光盘。不过联想一下目前三大主机的机能几乎已被榨干，那大家就不会认为这一次测试是为下一代主机做准备吗？

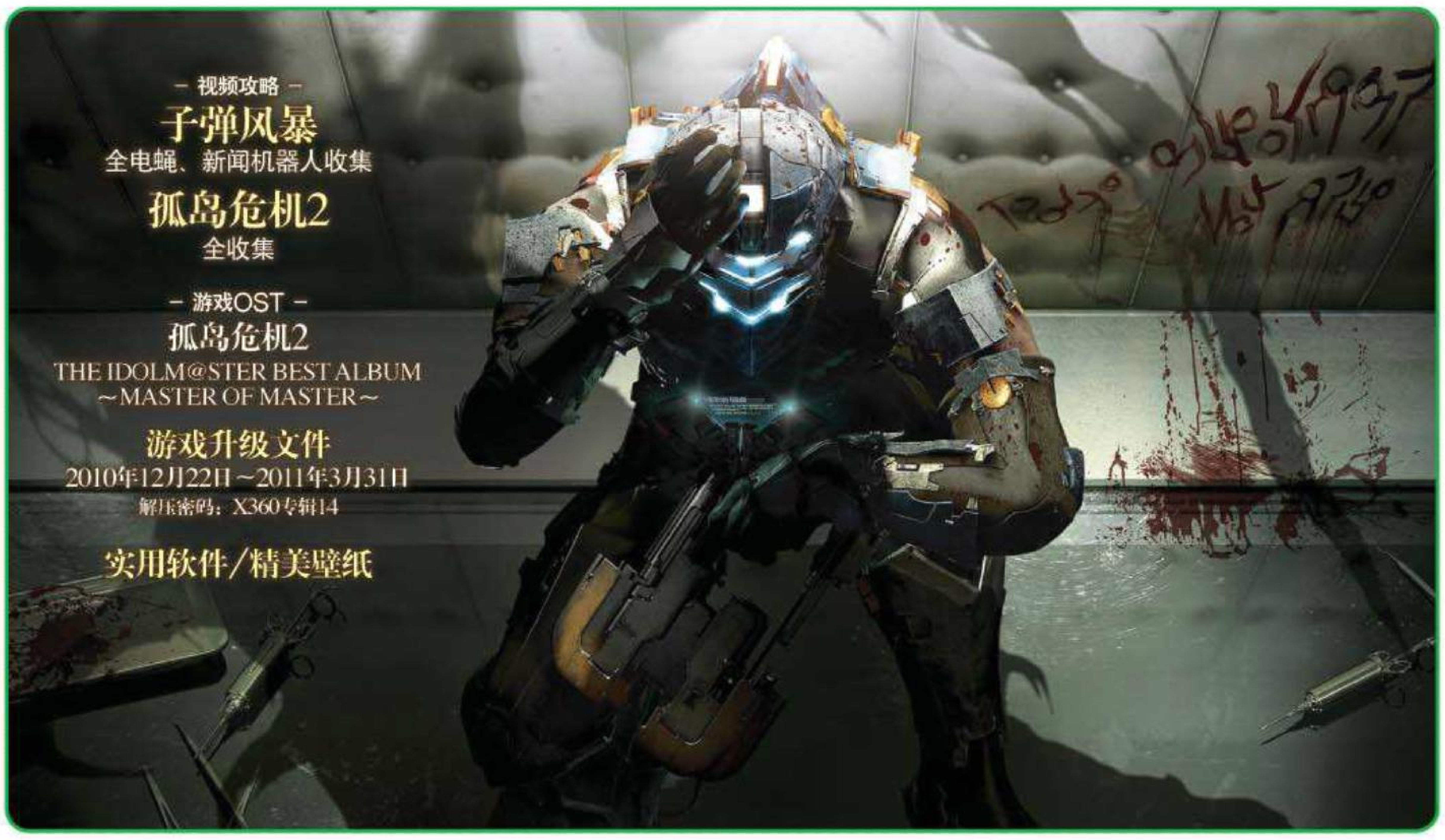
当大家拿到这一期专辑时，《战争机器3》的多人对战测试差不多快开始了吧，这也意味着这款超级大作的正式版离我们越来越近了。虽然微软在年初就宣布今年是Kinect年，但是他们并没有抛弃传统游戏玩家，而本作就是给玩家最好的礼物。不过微软你可要警惕点啊，虽然现在Kinect形势一片大好，但是别忘记还有为数众多的传统玩家哦，正所谓“两手都要抓，两手都要硬”。

天骄

2011.04.07




## Xbox360 Special DVD Vol.14




**健康游戏忠告**

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。


主　　编：胜负师
责任编辑：纱迦
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳市雅佳图印刷有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：大16开 212毫米×278毫米
版　　次：2011年4月第一版
印　　次：2011年4月第一次印刷
印　　张：14
印　　数：0001—3000册
字　　数：400千字
出版日期：2011年4月
定　　价：32元
ISBN：978-7-89476-600-7




封面用图：龙之世纪 II　封面设计：一刀

## CONTENTS


**卷首特集**

运用X360尖端技术打造的顶级大作 002

**特别策划**

Kinect奇异世界：黑客神奇创意大搜罗 012

**劲作前瞻**

发售表 019
战地3 020
赤刀 真 024
新作短波 026

**成就集中赢**

BEN 10 外星神力 028
2006 FIFA 世界杯 029
闪电狗 030
超级大坏蛋 033
BEN 10 终极异形 034
电脑战机 武力 036
Harms Way 038
吃豆人冠军版DX 038
洛杉矶之战 039
X-MEN街机游戏 039

**典藏攻略**

凯瑟琳 040
死亡空间2 057
龙之世纪 II 087
漫画英雄对Capcom 3 135
子弹风暴 151
偶像大师2 171
高达无双3 185
孤岛危机2 201
骑士契约 213

**实用技术**

创战纪 225
Kinect可爱动物 228
少女萌枪 232

**软组织**

自制机的秘密4 236
讲述软饭自己的故事Vol.4 239
软组织 240


如果您有任何意见与建议，请发email至以下邮箱


x360special@gmail.com



# X360 的最后进化
## ——最强引擎技术终极对决

眨眼间，X360 发售至今已有 5 年半，如果是按照过去的主机周期，我们现在已经玩上了 X720，只是诸多技术原因与业界环境问题将这一代主机的周期延长到 10 年。现在我们不仅还没有玩到 X720，甚至无法确定微软的新一代主机是否已经在开发。不过前段时间微软开始招募次世代主机的开发人员，据此推测，X720 的开发计划可能刚刚启动。X360 从研发启动到发售共历时 3 年，如果 X720 也按照同样的研发周期，那么发售时间可能是 2014 年。如此算来，我们至少要等到 2013 年才会看到次世代 Xbox 的真面目。

与过去一样，在新主机公布之前，游戏引擎商们至少会提前一两年就公布他们为次世代主机准备的游戏引擎，让游戏开发商们能够有充分的时间为未来的游戏提前进行先期技术研究。在今年的游戏开发者大会期间，Epic Games 就公布了他们的新一代引擎技术，一段顶尖电影 CG 级别的 DEMO 让人们一窥未来游戏的画面水准。正如 2003 年公开的“虚幻引擎 3”代表了 X360 的主流画面水平，Epic Games 这次公布的 DEMO 也将成为未来游戏画面的标准。

对于普通玩家来说，X720 距离我们还太过遥远。根据微软的承诺，我们的 X360 还可以再战 5 年。目前 X360 的机能潜力几乎已经被挖掘殆尽，如果未来 5 年的 X360 游戏都没有明显的画面进步，可能会让人少了一些盼头，不像过去那样每年都可以玩到明显进化的新作。不过近来公布的一些新作让我们欣喜的发现 X360 居然还有潜力可挖，比如《战地 3》的“真・照片级”画面就让我们看到了真正的进化。欧美的技术型开发商总是不断给我们带来惊喜，即使是将主机运算能力发挥到同样的程度，不同的画面特效处理也会产生完全不同的视觉感受。相信在未来 5 年还会有层出不穷的游戏让我们感受到画面的进化。而且还有一些厂商通过物理效果、人物表情等各个方面的进化活用 X360 的主机性能，可能到了 X720 发售时，还会有一些让我们由衷感叹的进化之作诞生。

文 藤曦 编 星夜 美编 NINA

## 虚幻引擎 3.8：引擎王者的极限形态

“虚幻引擎 3”是 X360 上当之无愧的引擎王者，是最强劲的次世代动力引擎。每年都有数十款使用“虚幻引擎 3”开发的游戏，而且多数是来头不小的大作。对 X360 的历史有所了解的玩家应该




▲在 GDC2011 期间公开的“撒玛利亚人”DEMO 代表了未来虚幻引擎能做到的画面效果。





■用“虚幻引擎 3.5”可以做出逼真的丛林效果。

都听说过，当年 Epic Games 就是用虚幻引擎 3 制作了效果对比图，最终说服微软将 X360 的内存从 256MB 提高到 512MB。过去 Epic Games 的引擎主要是为 PC 开发，而“虚幻引擎 3”主要是针对 X360 而开发，与 X360 的技术环境可以实现最完美的融合。Epic 保证开发商可以用“虚幻引擎 3”以最高效率开发出充分发挥 X360 性能的游戏。这款在 2003 年就已经公布的引擎在过去 8 年间不断进化，Epic Games 不断为之添加新的技术特性。在 2008 年游戏开发者大会期间，Epic Games 公布了“虚幻引擎 3.5”，强化了场景破坏效果、水体物理效果、柔体物理效果、同屏人数等多种重要特性。该引擎在《战争机器 2》中小试牛刀，在 2008 年末再度登上家用机游戏画面的顶点，最近的《子弹风暴》也是使用了“虚幻引擎 3.5”。

今年的《战争机器 3》使用的是在“虚幻引擎 3.5”基础上的再度改良版，新增了一些强大的新特性。最主要的表现是针对过去“虚幻引擎 3”游戏色彩普遍较为单调的缺陷，通过增加色度分级特性，在色彩表现方面会更加生动，Epic 在 GDC2010 进行展示时就演示了一个很有《孤岛危机》感觉的丛林场景。从目前为止公布的几个预告片也能看到本作不再是一片土灰的画面感觉。新版本引擎中还增加了“上帝光线”效果，即强化光柱的视觉表现，而分层式阴影贴图将会让阴影更自然逼真。景深效果的强化可以做出更好的画面电影感。这次再度进化的引擎版本被称为“虚幻引擎 3.8”，接近于第三代虚幻引擎的究极性能，今后的再度进化只能期待“虚幻引擎 4”。

在“虚幻引擎 3.8”之后，Epic Games 的游戏引擎工程师们将会全部与之前已经投入到“虚幻引擎 4”之中的引擎团队汇合，初版的“虚幻引擎 4”计划在 2012 年向部分厂商发布。其实向来目光长远的 Epic Games 早在 2003 年就开始开发“虚幻引擎 4”，当时第三代引擎仍在开发中，而 Epic Games 的技术总监、“虚幻引擎”技术的灵魂人物 Tim Sweeney 已经在考虑“次次世代主机”。最初只有 Sweeney 一人进行“虚幻引擎 4”核心技术的构思，直到 2008 年“虚幻引擎 4”的开发工作才正式展开。之所以从 2003 年就开始开发“虚幻引擎 4”，是因为 Sweeney 高估了图形技术在游戏业界的发展速度。在 2006 年一次技术会议的演讲中，他曾预测 X360 的后续机种将会在 2009 年面世，到那时游戏开发者们要应付超过 20 个内核的 CPU，要调度超过 80 个的硬件线程，主机的浮点运算能力将超过每秒 1 万亿次。

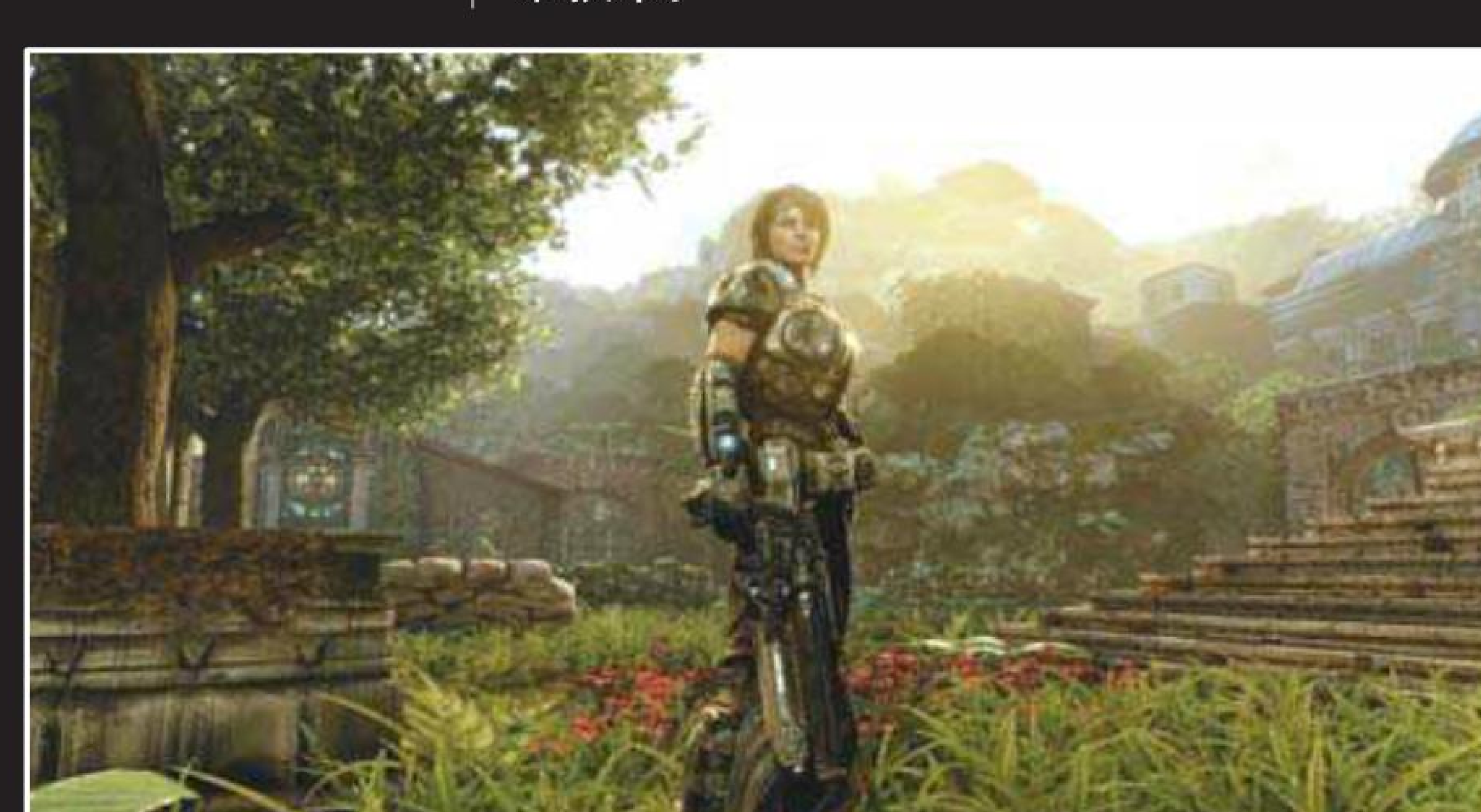
由于微软延长了 X360 的生命周期，“虚幻引擎 4”的开发工作也随着不断延迟，直到 2008 年末负责开发该引擎的工程师才三四人。Epic 的工程师们没有按原定计划全面加入第四代引擎的开发，而是不断完善第三代引擎，所以才有了现在的“虚幻引擎 3.8”。实际上，原本打算留给“虚幻引擎 4”的很多技术特性都提前在“虚幻引擎 3”的各种新版本中实现，这实为 X360 玩家之福。也因为该引擎开发进度的延迟，为了应对更遥远的将来更大幅度的硬件进化，目前正在全力开发中的“虚幻引擎 4”技术规格比最初的构想要高很多。

## 虚幻引擎 3.8 关注新作

将会有更多使用“虚幻引擎 3.8”的游戏出现，该引擎版本预计将成为 X360 晚年最常见的标准技术。

**游戏名：战争机器3**
**开发商：Epic Games**
**发售日：2011年9月20日**

前两作《战争机器》的开发周期都是两年，《战争机器 3》经过两度延期，开发周期首次延长到 3 年，目的是将新引擎特性全面应用于这个终结篇，为玩家创造一个最完美的结局。系列制作人 CliffyB 表示，本作会牺牲一些帧率以换取让玩家感觉耳目一新的画面进化，不过仍然会保持 30fps 的基本帧率。牺牲帧率的画面主要是在一些大场面，作为终结篇的本作会有大量恢弘的决战场面，将会让玩家彻底血脉贲张。《战争机器》曾是第一款真正发挥 X360 潜能的游戏，《战争机器 3》将会是 Epic Games 在 X360 游戏引擎技术上的集大成之作。按照 Epic Games 过去的惯例，在开发《战争机器 3》的同时，应该已经将 3.8 版本的引擎发布给主要授权对象。在《战争机器 3》之后，



▲《战争机器 3》的色彩表现比前两作丰富得多，杂草与枝叶的效果进化值得注意。

# CryEngine 3：平民化的贵族引擎


■《孤岛危机 2》再次将 X360 推向极限。

当今游戏引擎市场上，最经常被人拿来与“虚幻引擎 3”做比较的就是 CryEngine 系列。使用 CryEngine2 的《孤岛危机》虽然已是 4 年前的游戏，但至今仍保持“显卡杀手”的美誉，其画面超过任何一款使用“虚幻引擎 3”的游戏。可惜的是，CryEngine2 虽然强大，但是仅适用于 PC，在显存极其有限的家用机上无法施展。而 PC 单机市场日渐凋零，网游又很少使用高端引擎，所以纷纷转战家用机的开发商们对 CryEngine2 纯粹只是围观，使用该引擎制作的游戏寥寥无几。比起 Epic Games，Crytek 在引擎市场上的份额几乎可以忽略。

由于 CryEngine2 的叫好不叫座，德国 Crytek 公司意识到家用机才是引擎市场重镇，于是他们全力开发了为家用机而优化的 CryEngine3。2009 年 3 月，CryEngine3 在游戏开发者大会期间首次亮相，当时进行的 DEMO 演示仍然主要围绕 CryEngine 系列最擅长的丛林场景。不过最令人关注的并非 CryEngine3 做出来的更逼真的森林，而是该引擎终于将支持家用机作为主要卖点。不管游戏引擎多强大，如果只有发烧级配置的电脑才跑得动，那么对于大多数玩家来说都只是浮云。CryEngine3 的强悍之处在于它能最大程度地实现高端画面的低系统消耗，能在家用机上实现即时动态全局光照，并且增加了柔体微粒系统，对于风、引力等无形作用力对小型物体的物理互动方面有真实表现。在公布该引擎时，Crytek 提出的口号是“让《孤岛危机》在家用机上完美运行”。为了证明 CryEngine3 的实力，使用该引擎制作的《孤岛危机 2》决定以 X360 版为主力。英国《Develop》杂志将 CryEngine 评为当今十大游戏引擎第三名，前两名分别为“虚幻引擎 3”和 Gamebryo。

最近《孤岛危机 2》发售，将其画面与 4 年前的《孤岛危机》相比，我们不得不承认，在 X360 上运行的《孤岛危机 2》画面效果比 4 年前高配置 PC 上运行的《孤岛危机》还是有一定的差距。不过 Crytek 确实最大限度地实现了 X360 版的震撼视觉享受，为了保证整体画面效果与大场面的冲击力而明智地牺牲了一些细节。该作由 Crytek 的法兰克福团队与英国团队（原 Free Radical 公司）合作，为了保证 X360 版的效果，Crytek 决定将整个游戏围绕 X360 的硬件架构进行开发，PC 版相当于是 X360 版的移植。Crytek 多次强调《孤岛危机 2》将会是家用机历史上画面最好的游戏，而且它并非花瓶，在游戏系统与敌人的 AI 方面都有精巧的设计。在 2011 年 1 月，Crytek 的首席执行官 Cevat Yerli 表示，他相信其他任何引擎都无法做出《孤岛危机 2》那样的游戏，包括 Epic Games 的“虚幻引擎 3”，而 CryEngine3 却“几乎可以搞定其他任何游戏”。

《孤岛危机 2》的媒体评分并未达到当初 Cevat Yerli 所提出的“90 分以上”的目标，实际得分为 88 分。几乎所有媒体都盛赞本作拥有“现象级的画面”，扣分的理由主要是纳米服系统和剧情上的一些不足。不过我们也应该注意到，在 IGN 等有提供单项评分的媒体评测中，《孤岛危机 2》在画面一项都没有获得满分，这说明该作画面虽好，但还没有好到具有革命性的效果，Crytek 自封的“家用机史上最强画面”有夸大嫌疑。

## CryEngine3 关注新作

**游戏名：代号 王国**
**开发商：Crytek**
**发售日：未定**

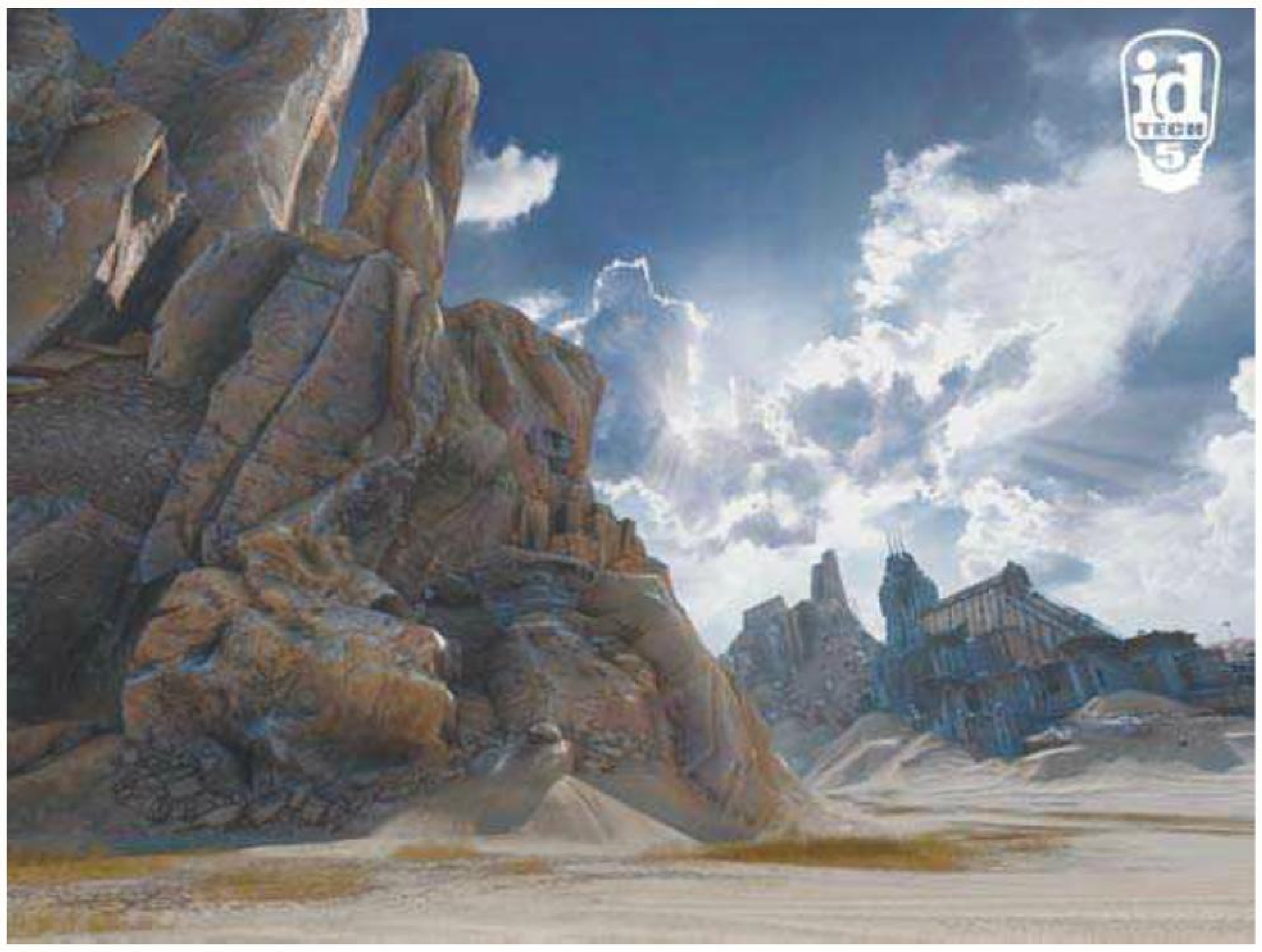
迄今为止，宣布使用 CryEngine3 的 X360 游戏并不多，主要有 City Interacive 的《狙击手 幽灵战士 2》和 IIFonic 的《Nexuiz》。最值得关注的是 Crytek 与微软合作开发的 X360 独占游戏《代号 王国》，该作在去年 E3 展期间公布了一段简短的预告片，看起来有点《斯巴达 300 勇士》的风格，应该是以角斗士为题材。这是 Crytek 在 FPS 之外的首次尝试，号称将会带来让业界为之眼前一亮的全新互动体验。Yerli 对英国游戏媒体 CVG 说：“当我们推出《孤岛危机 2》时，我们会展示它作为一款跨平台游戏达到主机性能极限的画面表现，而《王国》则是会把 X360 的性能发挥到 110%，突破它的极限。”有了之前的经验，我们知道 Yerli 并不是一个以作风严谨著称的典型德国人，他更喜欢做出一些夸大其词的发言。不过他的这段发言应该可以反映一个基本事实：那就是《代号 王国》的画面将会超越《孤岛危机 2》——对于所有 X360 玩家来说，这就已经足够了！


▲最初在 GDC 上公开 CryEngine3 时，有这么一个古代城堡场景，不知是否与《代号 王国》有关呢？

那么，《代号 王国》的画面会比《孤岛危机 2》高出多少呢？用 Yerli 的话说：“如果把几千万美元的预算都只花在 X360 上，我们的团队将会把主机里残留的 2 到 3 个百分点的性能都掏空，我认为这 2 到 3 个百分点造成的差别之大将犹如昼夜之分，那将会是跨平台不可能做到的效果。”无疑，本作将会成为诠释 X360 潜能无限的又一个标志性大作。不过期待本作的玩家估计还要再等待一段漫长的时间，去年 8 月 Yerli 透露本作虽然已经制作了相当长的一段时间，但是开发度只有 20%，所以在去年 E3 展上只能公布一段真人拍摄的预告片，Yerli 表示计划在今年 E3 展上公布详情。


▲真人拍摄的《代号 王国》预告片。

# id Tech 5：挣脱内存限制


▲ id Tech 5 引擎打破家用机的内存束缚，让开发者能尽情使用超高质量贴图。

在 Epic Games 借“虚幻引擎 3”在引擎市场上大举扩张领土之前，id Software 曾是引擎市场的龙头。十几年前，id Software 以一款《毁灭战士》为 FPS 游戏类型奠基，从此使 FPS 成为最受欢迎的游戏类型之一。《毁灭战士》的伟大意义不止是开拓了 FPS 类型，它也开创了游戏开发领域的新潮流。id Software 将《毁灭战士》的引擎广泛授权给其他开发商，在多数游戏开发商还没有产生“游戏引擎”概念的当时，毁灭战士引擎的横空出世对整个业界产生了启蒙意义，使用游戏引擎提高游戏开发效率逐渐成为业界广为接受的游戏开发方式。后来 id Software 将开创了引擎授权市场的毁灭战士引擎命名为“id Tech 1”，即 id Software 的第一代引擎。

《毁灭战士》发售之后十年，id Software 在引擎市场上叱咤风云，雷神之锤 II 引擎（id Tech 2）、雷神之锤 III 引擎（id Tech 3）都是业界应用最广的游戏引擎。毁灭战士 3 引擎（id Tech 4）理论上来说应该是最早的 X360 世代主机，该引擎基本具备了 X360 世代的多数主要技术指标，至今仍在业界广泛应用。可惜 Epic Games 后来居上，以性能更强、效率更高的虚幻引擎 3 夺走了引擎市场的老大地位，id Tech 4 在引擎市场上节节败退。id 的败退可能与这些年它的创始人约翰 · 卡马克对开发引擎心不在焉有关，他把太多的时间花在研究火箭科学，以至于 id Tech 4 在技术上输给了虚幻引擎 3。为了重拾自身在引擎市场上的地位，卡马克率领一群实力强劲的技术团队，打造了第五代引擎——id Tech 5 将会是一个跨世代引擎，不仅对应 X360，而且也将对应今后的 X720。

id Tech 5 引擎在 E3 2007 期间首次对外公开，提高易用性与增强在家用机上的表现是该引擎的两大目标。在该引擎的首次演示中，使用了 20GB 的贴图数据，它所使用的独创“虚拟贴图”技术最高可以支持 163 亿像素的超高清贴图，该技术能够以流媒体读取的方式将贴图数据一点一点地调到内存里，不用像过去那样将整个场景的贴图数据一下子全调进内存，这样就使得过去最困扰家用机游戏开发者的内存限制不复存在，开发者可以尽情使用超高清贴图制作出逼真的游戏世界。“虚拟贴图”技术是游戏引擎史上的一个重要突破，在家用机上的应用潜力无限。id Tech 5 的光影效果也将让玩家看到强悍的画面效果，独特阴影贴图技术产生的半影效果使得阴影的边沿极为柔和，不像毁灭战士 3 引擎那样显得十分生硬。此外高动态范围渲染效果、光晕效果、暮晖光线、软体微粒、像素着色效果、后期处理效果、动态水面、织物模拟……id Tech 5 将 X360 能实现的尖端图形效果全部收录，而且该引擎还能为跨平台游戏开发自动进行资源优化，让不同平台能渲染出相同质量的建模，不需要针对不同的平台重新制作，降低了跨平台游戏开发的成本。这明显是为迎合当今 X360/PS3 跨平台游戏制作的需求而开发的特性，表明 id 誓要从 Epic 手中夺回引擎市场的决心。虽然是一款主要为 FPS 开发的引擎，强大的功能与多用性使其能在其他类型也游刃有余。id 的 Steve Nix 说：“我们不仅认为大家可以制作射击游戏之外的类型，我们也鼓励大家这么做。”

可惜的是，id 被 Bethesda Softworks 所属的 ZeniMax 集团收购之后，为了突出自家作品的技术优越性，ZeniMax 决定对 id Tech 5 的授权政策做出改变，使用该引擎开发的游戏必须与 Bethesda 签约，将发行权卖给该公司，这意味着 id Tech 5 的应用范围将大受限制，大开发商与发行商将不可能用该引擎开发游戏。我们只能期望今后 Bethesda 恢复 id 的开源精神，将该引擎授权给更多开发商，不要暴殄天物。此外，可以确定的是目前约翰 · 卡马克已经在进行 id Tech 6 引擎的初期研究。

## id Tech 5 关注新作

**游戏名：狂暴**
**开发商：id Software**
**发售时间：2011年9月13日**

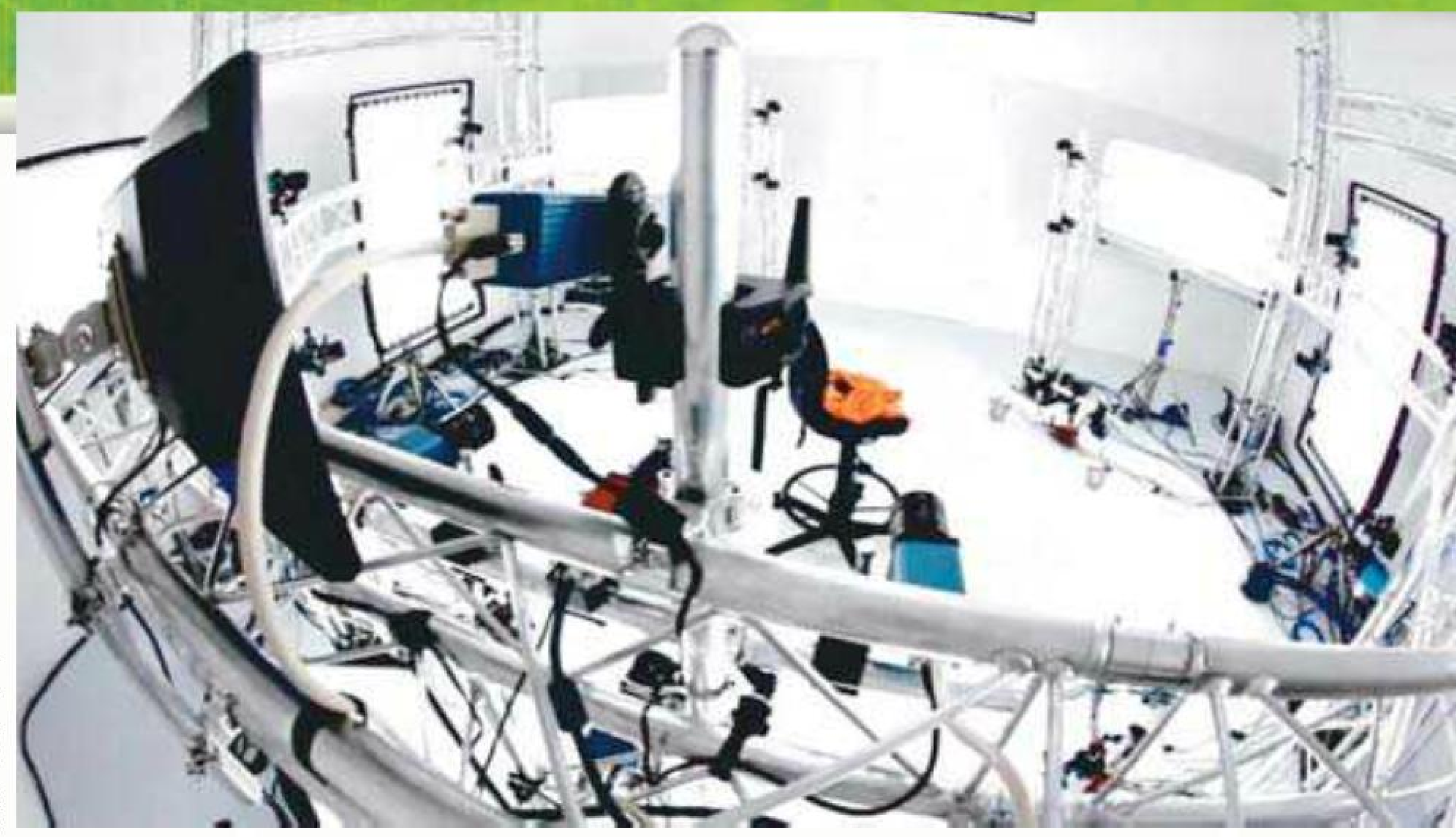
《狂暴》是首款使用 id Tech 5 开发的游戏，最初是作为该引擎的演示 DEMO 公开。有趣的是，游戏的世界观设定与 id 姊妹公司 Bethesda 的《辐射》有点相似，都是末日之后的世界。它不仅是一款 FPS 游戏，也融入了大量的赛车元素，结合了《机车风暴》、《火爆狂飙》等游戏的特色，将会表现出 id 作品罕见的火爆快感。由于 id Tech 5 的特性是疯狂使用超高清贴图，因此本作的数据量极大，未压缩时的游戏容量超过 1TB，id 使用了超强的压缩技术，目标是将其压缩到两三张双层 DVD 光碟中。本作原本是交给 EA 发行，id 被 ZeniMax 收购后，就改为 Behtesda Softworks 发行。本作在去年 E3 展期间展出了高完成度的游戏形态，获得媒体一片惊呼，尤其是在本世代游戏中傲然而立的画面素质获得了强烈好评，成为 E3 展期间获奖最多的最大热门之作，得到 IGN 与 GameTrailers 网站的“最佳游戏”、“最佳 FPS”等大奖。



**游戏名：毁灭战士4**
**开发商：id Software**
**发售日：未定**

《毁灭战士 4》是与《狂暴》同时开发中的游戏，它既不是《毁灭战士 3》的续作，也不是系列的重启动，而是一款全新作品。与《毁灭战士 2》一样，游戏将发生在地球，游戏系统反而更像系列第一作，而不是《毁灭战士 3》的那种恐怖风格。约翰 · 卡马克曾表示《毁灭战士 4》的画面将会比《狂暴》强 3 倍，因为画面太强，家用机版只能保证 30fps 的帧率。据透露，负责本作开发的是一个比较新的团队，不少员工都是新招聘的业界精英。该作原计划于 2010 年的 QuakeCon 展会期间公布，可惜至今没有公开任何画面，不过已经确定 PC、X360 和 PS3 版将会同时发售。

# MotionScan：人物表情的革命



▲ MotionScan 装置由 32 个摄像头组成。

当今业界的技术发展正在朝各个方向同时推进，除了专业的综合型引擎外，也有一些技术是从特定领域入手，它们仅表现于游戏中的某个具体方面，他们不一定与画面有关，但是却能达到所谓照片级画面也无法表达的、更深层次的真实感。澳大利亚 Team Bondi 公司及其姊妹公司 Depth Analysis 开发的 MotionScan 就是一种具有革命性意义的新技术。

动作捕捉技术在游戏制作领域的应用已经有十几年，从开始到现在，其工艺几乎就没变过——主要是在动作捕捉演员的身上设置一些标记，电脑会捕捉这些标记的位置变动，然后获得演员的全身动作信息，将其转化为游戏中人物的动作。由于人体的动作主要是靠一些关节来行动，因此只要标记主要关节点，就能很好地捕捉到演员的动作。但是这种动作捕捉最大的不足在于很难捕捉演员的面部表情。随着技术的进步，开发者已经能够在演员的脸部设置许多很小的标记点，从而捕捉到面部肌肉的位置变动，将其转为画面中人物面部的表情变化。但是就算在演员脸上密密麻麻地贴满了标记点，也无法将演员细微的表情彻底还原。毕竟人类的表情是一门极其复杂的学问，面部肌肉上任何部位细微到 1 毫米的小小变化都可能暗含着不同的表情深意。过去游戏动作设计师们在获得了面部动作捕捉的数据之后，都要再借助手动处理让表情尽量更真实。但是无论如何调整，按照传统工艺，人物面部的可动点数量有限，表情无论如何都无法做到太细致，不管画面多逼真，游戏人物的表情永远像塑料壳一样僵硬。对于不怎么需要表情演出的 FPS，这可能问题不大，但是对于那些强调剧情、以提倡电影式体验的游戏来说，僵硬的人物表情大大妨碍了游戏的魅力发挥，就像一部电影的演员集体患上面部肌肉僵化症，不论导演多牛，也拍不出想要的效果。

鉴于此，澳大利亚 Team Bondi 公司在多年前专门成立 Depth Analysis 公司，致力于研发“终极动作捕捉技术”。他们的目标就是让演员的每一个表情细节都被捕捉到游戏之中。经过多年的努力之后，他们终于成功研发了具有革命性意义的 MotionScan 技术。

MotionScan 技术的基本原理是将演员头部的每个部位全部拍摄下来，然后与游戏中的人物头部建模完美匹配，相当于将演员的头部直接转化为 3D 建模，这样，脸上的每一处细微变化都会原原本本地在游戏中还原，而不像过去那样只有与面部动作捕捉标记点相对应的位置能够产生表情变化，用这种技术制作出来的表情不会错过任何细节。MotionScan 技术需要在一个纯白的房间里设置 32 个摄像头，每个摄像头的位置都是精密计算的，整套装置超过 1000 个零部件。演员进行动作捕捉时，需要坐在该装置中央位置与高度都固定的椅子上，而且进行表演的时候，头部只能在方圆 50 厘米的范围内移动。虽然有很多限制，但是这样制作出来的表情是以往无法企及的，而且不需要手动调整，制作效率比过去高 4 倍。并且演员在表演的时候也同步进行配音录制，不像过去那样需要单独录音，再进行对嘴形的手动调整。简单地说，MotionScan 可以将活生生的演员表演完全转化为游戏中 3D 人物的演出，而不是支离破碎地将声音、动作、表情细节等各个方面逐个拼接起来。这种一气呵成的表情捕捉将为游戏角色赋予生命，你仿佛能从他们的一颦一笑看到他们的内心世界。

Team Bondi 方面已经表示将通过 MotionScan 技术高调进军动作捕捉市场，向其他游戏厂商提供这种革命性的技术，该技术还会被用于电影拍摄。实际上，目前应用于游戏中的 MotionScan 技术因为要考虑到主机的处理能力，因此要将原数据量进行大幅压缩，而对应电影行业的版本可以不受性能约束，可以将 CG 人物的面部与表情做到极度逼真。而且今后在下一代主机上，随着主机性能的提升，MotionScan 也能轻而易举地实现进化。



▲演员必须穿上橙色的衣服静坐在椅子上进行表演。



▲据介绍，MotionScan 的每个摄像头都价值不菲。

## MotionScan 关注新作




**游戏名：黑色洛城**

**开发商：Rockstar/Team Bondi**

**发售日：2011年5月17日**

◀《黑色洛城》的人物表情比以往游戏中的 CG 动画还要逼真。

《黑色洛城》是与 MotionScan 技术同时开发的游戏，开发至今历经 8 年，最初是预备作为 PS2 游戏，后来获得索尼资助，与其签订了长期独占协议，随着开发进度的延后而成为 PS3 独占游戏。后来 Rockstar 从索尼手中买走

《黑色洛城》发行权，该作因此有了跨平台到X360上的机会。

《黑色洛城》是一部1940年代的洛杉矶犯罪纪实游戏，也可以说是游戏版的《犯罪现场调查》，游戏流程主要由犯罪现场取证与审讯这两个部分组成，而审讯部分就是本作MotionScan技术大显神威的地方，玩家可以通过对方表情的细微变化判断其是否在撒谎，或者通过其眼神瞥向某物时流露出的紧张感推测该物的重要性。实际上，在现实世界里，察言观色确实是警方查案的一个重要能力，只有借助MotionScan，这种只可意会而不能言传的查案技巧才有可能应用于游戏中。此外，由于MotionScan对于表情捕捉的高效率，本作也会有普通游戏罕见的大量“飚戏”情节，剧本总量超过2000页，相当于一部40多集的电视剧。参与本作动作捕捉的演员超过300人。

# MT Framework 2.0：动作天尊的技术结晶



▲《漫画英雄对Capcom3》的画面精细水平达到了格斗游戏的新高度。

Capcom在本代主机上最大的成就也许就是打造了MT Framework引擎。当其他日本第三方仍在迷茫于次世代主机的发展方向，CAPCOM与欧美厂商一样及早投入了次世代游戏引擎的研发。由CAPCOM的最强技术精英们打造的MT Framework引擎是CAPCOM能在X360世代领先于日本同行，迅速进入状态的根本原因。MT代表“Multi-Thread”（多线程）、“Meta Tools”（元工具）、“Multi-Target”（多目标），从名称上就知道这是一个专门为次世代主机的多核多运算特点而开发的引擎，当时Capcom也确实是针对X360的硬件特点进行开发。MT Framework应该是日本的第一个X360世代引擎，这种领先一步的技术准备让Capcom能在X360发售的13个月内接连推出了《丧尸围城》和《失落的星球》这两款在很大程度上发挥X360实力的大作，并取得出色销售成绩，在本代主机大战中抢占先机。不过在2008年后，欧美实力级开发商们技术力飞速进化，Capcom的技术力相比之下又变成处于下游。为了迎头赶上，Capcom再度集结精英力量打造了MT Framework 2.0引擎。

事实上，从2006年《丧尸围城》发售开始，MT Framework引擎一直在不断进化，《失落的星球》使用的是1.1版本，该作的PC版使用了1.2版本，《鬼泣4》为1.3版，《生化危机5》是1.4版。MT Framework 2.0是从2008年1月开始开发，最初开发团队只有2个人，一切都是从零开始，最初甚至无法在屏幕上显示3D模型，只能将文本输出到窗口。与该引擎同步制作中的《失落的星球2》原本是使用MT Framework一代版本，开发中途决定转换为2.0版本。其结果是游戏中的画面素材都只有一代引擎的画面水平，MT Framework 2.0引擎的真正实力并未被完全发挥。不过《失落的星球2》在人物之间，以及人物与植物之间的互动性方面展现了MT Framework 2.0的新特性，植物的随风摇摆，受爆炸冲击波时的物理表现都大大超越了《生化危机5》。

MT Framework一代引擎主要是提供给Capcom内部使用，之后Capcom看到游戏引擎市场迅猛发展，而且有不少厂商联系Capcom希望获得该引擎的技术授权。于是在开发2.0版本时，Capcom以能够开展引擎授权业务为目标。实际上，其他日厂也在默不作声地展开引擎授权业务，比如NBGI在《火影忍者 终极忍者风暴》中所用的NU Library引擎就被多家日本开发商广泛使用。与之相比，MT Framework 2.0显然要先进得多。它是一个DirectX11级别的引擎，支持shader model 5.0。最近发售的《漫画英雄对Capcom3》使用的是2.1引擎版本，Capcom声称这是“格斗游戏历史上用到的最强引擎”。从该作身上就能看到MT Framework二代引擎在角色建模方面的惊人进化，极其精细而又充满手绘稿感觉的人物建模堪称格斗游戏史上最高。如此精美的画面也成为其比《街头霸王IV》更快突破200万出货量的关键原因之一。

## MT Framework 2.0期待新作

| 生化危机6 |
|---|
| 开发商：Capcom |
| 发售日：未定 |

对于《生化危机6》，目前我们惟一能确定的是该作已经在开发中。由于MT Framework是Capcom的高清时代标准引擎，因此也基本可以确定该作将使用MT Framework二代引擎。本作并非前作的竹内润负责，而且据称将会是系列的一次“重启动”，将会有与以往完全不同的风格。去年9月，稻船敬二曾透露《生化危机6》的初步情报“很快就会公布”，可惜直到现在都没有任何消息，看来应该会选择在今年的E3展公开。不过目前Capcom也同时在与Slant Six合作开发《生化危机 浣熊市行动》，为了避免玩家们的注意力被分散。Capcom也有可能在该作发售之后再公布《生化危机6》。虽然这么一来玩家将要等待更加漫长的时间，不过革命性的新作都需要漫长的开发周期，希望Capcom能确确实实地带来《生化危机》的又一次进化，不枉我们的漫长等待。



▲《生化危机 浣熊市行动》所用引擎未明，看起来也相当强大。

# Frostbite 2.0：光影之王



▲霜寒 2 引擎将会让场景破坏效果再次实现进化。

在 EA 旗下的众多游戏工作室中，瑞典 Digital Illusions CE 的技术力也许是最为强悍的。在 EA 与 Activision 的 FPS 战争中，EA 的 FPS 游戏里，能向《使命召唤》叫板的也就只有 DICE 开发的《战地 恶人连》。该系列的出色表现有赖于 DICE 开发的“霜寒”（Frostbite）引擎。在第一代霜寒引擎中就特别开发了“Destruction 1.0”技术，将场景的可破坏程度作为其最大卖点。在游戏中可以将墙壁完全炸毁，这在 2008 年还是很令人吃惊的强大物理效果，对 FPS 的游戏玩法也有很大的影响。

2009 年发售的《战地 1943》使用了霜寒 1.5 引擎，该版本引擎将场景破坏技术升级为“Destruction 2.0”，玩家不仅可以炸毁墙壁，还可以将整栋平房炸毁。2010 年发售的《战地 恶人连 2》也使用了该引擎版本。该作多平台版本累计销量超过 600 万套，是 EA 近年来销量最高的 FPS 游戏。

2011 年 3 月，《战地 3》震撼公布，极度逼真的画面引发业界强烈关注，在该作中首次使用的霜寒 2.0 引擎因而成为一个响彻业界的名字。该引擎已开发三年，其最大技术特点是善于处理大规模场景，将 Destruction 2.0 技术再度提升为 Destruction 3.0，不仅能破坏普通平房，还能将整栋大楼摧毁，同时又能保证细节的真实表现。《使命召唤 黑暗行动》开发商 Treyarch 也不得不承认“霜寒 2.0 画面惊人”。



▲霜寒 2 引擎的“准即时辐射着色”技术演示，这段演示 DEMO 的场景其实非常简单，其中各种物体的多边形数、贴图都不算精细，甚至有明显的锯齿，但是与现实世界几乎无异的光线传播条件使其看起来具有强烈真实感。

DICE 执行制作人 Patrick Bach 表示，霜寒一代是一个强大的引擎，但是在《战地 恶人连 2》开发后期，DICE 就已经认识到要实现下一次重大进化，一代引擎已经不够用了，必须重写一个更强大的引擎。所以从 3 年前开始，DICE 决定开发霜寒 2.0 引擎。在 2011 年 2 月的 DICE 会议期间，霜寒 2.0 引擎首次对外公布，即以其真正照片级的画面技惊四座。一个月后，《战地 3》正式公布，EA Games 总裁 Frank Gibeau 表示，本作将会是当今 FPS 天王《使命召唤》多年来碰到的最强大的对手。他说：“大家都喜欢重量级的战斗，这对业界有好处，对消费者有好处，将会充满活力、话题与对比。”Gbibeau 声称霜寒 2.0 引擎将会重新定义 FPS 游戏，而《战地》品牌也将随之获得自己应有的地位。需要说明的是，霜寒 2 引擎终于抛弃了 DirectX9，为了实现最出色的画面效果，全面为 64 位元处理器和 DirectX11 的 API 而开发，其 PC 版将以全面发挥当前高端处理器与显卡的性能为目标。自 2007 年发售的《孤岛危机》以来，PC 的硬件技术在不断进化，但是却没有出现能比《孤岛危机》的画面大幅进化的游戏。《战地 3》的 PC 版将会是 PC 平台上的又一个标竿式作品，目前国外许多发烧 PC 单机游戏论坛已经为其而沸腾，在多个网站的投票评选中，霜寒 2 被玩家选为当前技术表现力最惊人的引擎。X360 版虽然无法实现高配 PC 版的效果，但是拜该引擎在光影效果上的深厚功底所赐，那种战地现场实拍般的惊人真实感将完美呈现。

霜寒 2 引擎带来的那种实拍般的画面感觉主要归功于“辐射着色”（Radiosity）技术，这是一种类似于光线跟踪的画面特效，它首先确定场景中的光线来源，然后根据物体与镜头的相对位置与光线反射情况，计算观察者所看到的整个路径上的光影效果。这样光线所受的反射、吸收、折射等影响都会被计算在内，就像现实世界中的光线传播情况一样。所以在多数游戏中因为忽略光线吸收、折射而导致的光影失真感得在很大程度上得以消除。要知道真实的光线效果对画面整体的逼真感有着至关重要的作用，即使画面细节尚有欠缺，极度逼真的光影也会让人有实拍的感觉。霜寒 2 引擎使用的“准即时辐射着色”技术相当于让整个场景具备了真实的光线传播状态，就像把一个现实的世界装进了游戏中。

EA 是一家商业色彩浓厚的游戏发行商，一向是充分利用自己手头上的资源。现在它掌握了一个如此强大的引擎，当然会将其好好加以应用。《战地 3》尚未制作完成，使用霜寒 2 引擎的其他新作已经在开发中。EA 洛杉矶工作室最近正在招聘高级多人游戏设计师，这是一款第三人称视点动作射击游戏，将会围绕多人游戏模式，该作已经确定将使用霜寒 2 引擎开发。在未来的 FPS 战争中，EA 能否战胜 Activision，也许就要看霜寒 2 引擎的表现。

## Frostbite 2.0 关注新作

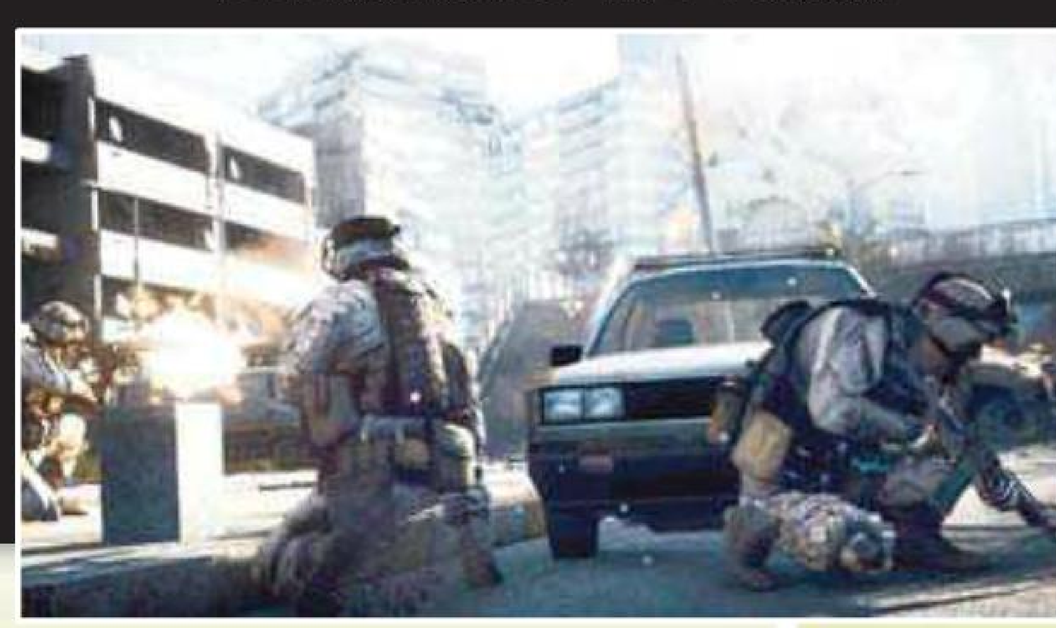
**战地3**

**开发商：DICE**

**发售日：2011年秋季**

正如 EA 宣传的一样，2011 年最有资格与《使命召唤》新作抗衡的 FPS 游戏非《战地 3》莫属。该作刚刚公布，认为其已经超越“《使命召唤》系列”的玩家已经占压倒性多数。“准即时辐射着色”技术做出的照片级真实感让人第一眼就感受到它的视觉冲击力，而且与之前的纯引擎演示相比，使用了 MLAA 超级抗锯齿技术的本作具有更强烈的真实感，人物的动作真实度也非常到位。而且对于子弹产生的冲击力渲染得非常逼真，能让人感受到战场上子弹擦身而过的那种恐怖感。当然，《战地 3》最强大的地方还是利用 Destruction 3.0 技术做出的场景破坏效果。DICE 多次强调，本作将会在宏观规模上展现破坏主题，游戏中有一个片段是在战斗过程中突然发生地震，这种规模的场景破坏在过去的 FPS 游戏中也不是没有，不过几乎都是预设的剧情片段，跟 CG 动画没有太大差别，而本作中则是实际游戏的一部分，是在玩家的战斗过程中即时发生，并产生互动。可以说，《战地 3》很有希望和成为“《COD》系列”转折的《现代战争》一样，成为“《战地》系列”迈向千万级销量的一个转折点。

▼超真实的光影效果是《战地 3》的亮点。



卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

# Creation Engine：引擎中的上帝之手

2005 年 11 月 X360 首发时，虽然首发游戏不少，但是直到次年 3 月《上古卷轴 IV》发售，玩家才首次真正感受到 X360 的威力。其游戏世界不仅极为广阔，而且细节丰富，还有高动态范围的光影效果、创新的“辐射式 AI”等都获得了媒体与玩家的一致赞叹。不过该作使用的并非 Bethesda Softworks 自己的引擎，而是 Emergent Game Technologies 公司研发的 Gamebyro 引擎。这是业界最著名的游戏引擎之一，也是 Bethesda 最常用的引擎，用它制作的游戏还包括《上古卷轴 III》、《辐射 3》、《辐射 新维加斯》等。不过因为经营不善，Emergent 在 2009 年裁掉了一大半人，2010 年正式变卖资产。与此同时，Bethesda 虽然仍在使用 Gamebyro 引擎开发游戏，但是也意识到该引擎已经出现瓶颈，下一款游戏想要实现质的进化，需要使用一个全新引擎。

在开发《辐射 3》期间，虽然使用的是 Gamebyro 引擎，但是 Bethesda 也对该引擎进行了深度改造，在此过程中的技术积累成为其原创新引擎的基础。Bethesda 希望《上古卷轴 V》与前作一样是一次巨大的技术进化，为了创造出一个更加栩栩如生的游戏世界，他们开发了 Creation 引擎。Bethesda 工作室创意总监 Todd Howard 说：“对我们来说，很重要的一点是要描绘辽阔视野中的大量物体，比过去随着与镜头的拉近而一点点增添的细节和调入的数据要丰富得多。”总的目标是让每个场景都像明信片一样美丽，所以光影效果非常重要。Bethesda 的目标是让整个世界沐浴在真实的光线之中，而不像前作那样只有特定物体能享有其特权。



▲ Creation 引擎创造出来的森林场景同样美丽。

Bethesda 的大部分游戏为 RPG，野外场景占了绝大部分，所以树木的制作非常重要。之前 Bethesda 之所以选择 Gamebyro 引擎，就是因为该引擎的 SpeedTree 技术能自动随机生成树木，大大加快了游戏开发速度。但是 Bethesda 希望在新作中有更丰富的树木种类，还要有美术人员所需的树木动态效果。美工要改变树枝的重量，使其在不同的风力作用下有对应的动态。这对于游戏本身不止是装饰，也会有一些实际意义，比如在山崖边，当大风刮过时树木剧烈摇摆，你就会知道此时不宜走崖边小道。《上古卷轴 V》是以极北部地区为舞台，有比较多的极端天气，经常下雪，新引擎还能让雪花不均匀地飘落，在树枝、岩石、草丛等物体上逐渐积累起雪堆。

比起 SpeedTree，前作引擎所用的辐射式 AI 技术更有话题性，该技术让游戏世界中的 NPC 们有更真实的行为方式，有自己的日常生活。如果你跟着某个 NPC，会看到他们吃早餐、走到地里干活，辛苦了一天后走进酒吧消遣一会儿，酒足饭饱后回家休息。比起多数 RPG 里呆站在原地，只负责对玩家说几句话的 NPC 们真实得多。不过 Bethesda 使用的这种技术也并不是太复杂，最多只能向村民们安排五六种任务。而本作进化的 AI 系统让 NPC 们有更丰富的个人生活，他们的行为对于其所处的环境更有意义，比如在林地里，多数村民都是在伐木，他们会把木头扛到磨坊里，或者带点东西到镇上去卖。如果你到村民家里随便开箱子找宝物，会被他们赶出门外，而如果你和他们关系融洽，在某个深夜里当你造访他们的住所，也许会得到盛情款待。

在《上古卷轴 IV》和《辐射 3》中，虽然



▲雪地场景是 Creation 引擎的进化表现之一。

NPC 们有真实的生活规律，但是他们的动作却十分生硬，破坏了游戏的真实感。为了提高动作真实感，Bethesda 也在本作引擎中加入了著名物理引擎供应商 Havok 公司提供的 Havok Behavior 技术。Howard 表示《上古卷轴 V》可能是首款使用该技术的大作。Havok Behavior 技术能够快速设计并预览新动作，只要轻点鼠标和几行简单的代码就可以将其添加到游戏里。Bethesda 用该技术提高 NPC 和怪物们的细微动作差别，战斗动作也得益于此变得更加丰富。对话时的真实感明显提升，不再是近镜头的画面特写，而是与平常行动与战斗时相同的镜头，NPC 跟你说话的时候可能还会继续忙着自己手头上的事，店小二可能会一边擦桌子一边回答你的问题；伐木工不会停下手头的活正面对着你说话，而是一边说话一边继续砍树。本作中飞龙的动作也将因为 Behavior 技术而更具魄力，Bethesda 费了很多的工夫让飞龙显得充满冲击力，当它咆哮、拍打翅膀时，你会感觉到空气的振动感，会感觉到它喷出火焰时的灼热感。飞龙的所有动作都并非预设，而是会根据实际情况而自行作出反应。

“Creation”含“造物”之意，Bethesda 开发该引擎的目的，就是让它的 RPG 世界就像出自造物主之手，从视觉效果到人物行为都像是现实世界的翻版，Bethesda 已确定今后其新作将全面使用 Creation 引擎开发。创造虚拟世界的能力决定了 RPG 厂商的实力，拥有了 Creation Engine 的 Bethesda 将会把高清时代的 RPG 提升到新高度，并向着 Bethesda 曾经提出的“让 RPG 实现千万级销量”的伟大目标前进。

## Creation Engine 关注新作

**上古卷轴V 天际**

**开发商：Bethesda Softworks**

**发售日：2011年11月11日**

开发 4 年的《上古卷轴 IV》是 X360 上第一款革命性的 RPG，各机种累计销量超过 600 万套。而开发周期长达 5 年的《上古卷轴 V 天际》携 Creation 引擎强力出击，目标是带来 RPG 的再次革命。

除了拥有更真实的场景、天气与 NPC 的逼真行为之外，本作的整个故事发展方式都将更为真实。游戏采用了“辐射式剧情”系统，除了必须严格确立的主线任务外，其他的随机任务与分支任务将以更自然的方式进行。会根据玩家所扮演角色的状态、所处的地点、之前做过的事、以前当前正在做的事而发生不同的分支任务。这种系统的好处是会尽量将分支任务的发生地点选择在你没有去过的地方，让你在不知不觉中去做没有体验过的事，而不是一遍又一遍地探索那些已经去过的迷宫。游戏还会通过你的能力特征分析你的喜好，然后随机产生相应的任务。比如你擅长破坏性魔法，可能就会有 NPC 慕名而来，请你去完成一个破坏任务。在游戏中随便做一件小事，顺手帮助某个 NPC，都有可能产生蝴蝶效应，在后面演化成某个重大事件。



TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
RESEARCH
XBOY

# Crystal Tool: 日式 RPG 最强引擎



▲水晶工具引擎的关键是要表现出 CG 感。

当今游戏引擎市场完全是欧美厂商的天下，日厂的引擎技术水平明显处于下游。但是日本厂商也有不用欧美引擎的理由。长期以来，日本游戏开发行业一直处于较为封闭的状态，日本的游戏开发者们形成了一套与欧美开发者们不大一样的游戏开发流程与工艺，而且由于语言的障碍，日本开发者们难以不断掌握欧美的最新技术。而且欧美的引擎主要是为美式的游戏风格与类型而开发，在美术素材、物理效果、游戏系统等方面主要适用于 FPS、美式 RPG 等游戏类型，不一定能做出日本厂商需要的游戏风格。Square Enix 用“虚幻引擎 3”开发的《最后的神迹》就是欧美游戏引擎在日本水土不服的证明。

日本游戏厂商不是不知道游戏引擎的重要性。早在 1997 年 PS 的《最终幻想战略版》开发末期，原 Square 方面就试图开发一款能在公司内部广泛应用的游戏引擎。松野泰己率领的团队是 Square 引擎技术研发的先锋部队，他们最初开发的是一种能实时预览画面效果的工具，无论是贴图还是 CG 动画，都可以即时预览每一步的工作成果。多年的技术积累在《最终幻想 XII》的开发过程中被充分应用。在 2004 年，Square Enix 决定建立一种公司范围内通用的 3D 数据格式，这样每个团队做出来的素材内容都可以在同公司的其他游戏中通用。有关此话题的讨论最终催生了 2005 年成立的 Square Enix 技术部，他们的第一个项目是“技术开发平台项目”，目标是开发一种全公司通用的技术，该项目的成果就是“白色引擎”，于 2007 年 9 月发布首个版本，之后更名为“水晶工具”，目前所用的是 1.1 版本。

水晶工具是为 SE 的游戏特色度身定制的一款引擎，其主要特色包括“大量呈现角色的近距离特写”、“丰富生动的表情”等等。与欧美游戏普遍追求写实不同，水晶工具注重于 SE 以往 CG 动画的那种介于动画与真实之间的画面风格。在人物动作方面追求的也不是真实的物理特性，而是“看起来很酷的动作”。对这些特性的追求决定了 SE 只能用自己的游戏引擎。当时首款使用水晶工具引擎的《最终幻想 XIII》还是 PS3 独占游戏，但是 SE 很有先见之明地将水晶工具设计为跨平台引擎，所以后期《最终幻想 XIII》移植到 X360 非常容易。不过缺乏引擎开发经验的 SE 在“水晶工具”的开发过程中不断遭遇难以解决的难题，系列制作人北濑佳范曾透露，水晶工具的最终规格迟迟无法确定，这成为《最终幻想 XIII》不断延期的重要原因。

“水晶工具”虽然不能算是当今业界的顶尖游戏引擎，但是它代表了另一方面的技术巅峰。SE 所追求的“CG 感”在本作中得到了完美诠释，即时演算的游戏画面确实达到或接近于 SE 以往 CG 动画的质量，而且该引擎实现了 SE 追求多年的“无缝接合”的目标，CG 动画与即时演算再到战斗画面之间基本做到了完美切换，使整个游戏流程能够一气呵成。虽然它没有欧美大作的照片级画面，但是拥有亚洲玩家们所喜爱的 CG 动画级质量，整个游戏的画面华丽感没有令人失望。今后水晶工具的新版本也会继续朝此目标进化，对于喜欢“最终幻想式”华丽日式 RPG 的玩家，水晶工具仍然是最佳选择。

## Crystal Tool 关注新作

**最终幻想XIII-2**

**开发商：Square Enix**

**发售日：2011年第4季度**



近年来 Square Enix 推行“作品群”战略，一部主力大作能衍生出多部关联游戏，这些游戏的设定与素材互相借用，可以降低游戏的平均制作成本。开发成本为系列最高、销量却不算太高的《最终幻想 XIII》也只能通过这种方式提高总收益。预定今年内发售的《最终幻想 XIII-2》传承了多年前《最终幻想 X-2》的精神，用《最终幻想 XIII》开发过程中因各种原因被删除的“废料”为基础，制作成一个完整的新作。与《最终幻想 X-2》一样，本作的开发周期只有一年半，团队规模也比《最终幻想 XIII》小得多，但是因为有现成的基础，因此游戏内容的丰富度预计会比《最终幻想 XIII》还要高。比起《最终幻想 X-2》，这次拥有通用引擎“水晶工具”的 SE 效率还会更高。实际上我们可以将其视为一个大型的 DLC，开发起来当然是轻车熟路。为了让玩家心甘情愿买单，Square Enix 表示本作在所有方面都将超越《最终幻想 XIII》，包括战斗系统也会有大改动。

**最终幻想Versus XIII**

**开发商：Square Enix**

**发售日：未知**



虽然《最终幻想 Versus XIII》目前为止仍然是 PS3 独占游戏，但是从商业角度来说，该作似乎没有不跨平台到 X360 的理由。之前《最终幻想 XIII》如果不是有 X360 版补充销量，PS3 版 300 多万套的销量将会创下系列最低纪录，甚至可能成为《FF》历史上首个亏损的正统续作。《最终幻想 Versus XIII》如果没有 X360 版，其销量也很令人担心。该作的开发周期比《最终幻想 XIII》还要长两年，制作成本可能更高，更需要跨平台以收回投资。

《最终幻想 Versus XIII》使用的引擎版本应该与《最终幻想 XIII》不同，可以看到在新引擎版本中增强了对写实型场景的描绘，在《最终幻想 Versus XIII》中到处都是与现实东京十分相似的真实场景。这种发生在真实环境中的幻想 RPG 至少在视觉效果上将会是日式 RPG 的一次革命。

# 虚幻引擎4惊鸿一瞥，Epic Games高端访谈



▲以暗色调为主的光影效果继承了虚幻引擎的一贯特色。



▲实拍般的游戏场景，下雨、路面积水与光线反射都极其逼真。

在 2011 年 3 月举办的游戏开发者大会期间，Epic Games 向部分业内人士内部演示了他们的新一代引擎技术。该演示DEMO名为“撒玛利亚人”（Samaritan），虽然 Epic 的工作人员自始至终没有说明该引擎是否“虚幻引擎4”，但是在演讲中多次提到“这是我们提出的次世代游戏技术跳跃”。这段 DEMO 与当前 X360 上任何画面最强的游戏相比都有着明显的、跨世代的进化幅度，它是否代表了“X720”的游戏画面呢？Epic 的 Mark Rein 在 GDC 之后对外界进行了详细解释。

**问：为什么选择在现在这个时候进行这样的技术演示？**

Mark Rein：主要是因为我们现在才有了足够强大硬件。我们有了非常高端的显卡，比如 nVidia 的 GTX580，我们有能力将这些显卡发挥到我们所认为的“次世代”的画面水准。我们也曾说过，“虚幻引擎 3”的应用范围非常广阔，低至 iPhone 的游戏，高至这段“撒玛利亚人”DEMO。现在硬件商们加快了技术步伐，比如苹果就推出了显卡性能提升 9 倍，CPU 提升一倍的 iPad2，所以我们也应该加快步伐。

**问：在GDC演讲期间，您曾提到大约有10～12人参与了“撒玛利亚人”DEMO的制作，该团队在Epic内部有特定的名字吗？是不是被称为“撒玛利亚组”了？**

MR：他们确实有一个秘密的内部代号名，我现在想不起来了。他们是一个致力于将引擎不断推进的团队，他们的任务就是不断摸索尖端技术。你可能还记得第一个虚幻引擎 3 的 DEMO，当时就叫“次世代 DEMO”。这次也差不多：我们的目标是走到未来图形技术的前线，弄清楚架构，弄清楚如何为那样的主机开发游戏，通过不断的尝试提高开发效率，当那样的硬件推出时，我们才能将其量产化，帮助我们的授权对象掌握这些技术的工艺，让他们不用从零开始。

**问：您刚刚提到了当初变成《战争机器》的UE3，那么这次是否也一样呢？这个叫“撒玛利亚人”的DEMO是否就是某个新作呢？**

MR：我不否认这个可能性，不过在当时，如果我们无法做出那个技术 DEMO，我们就无法开发出《战争机器》。也就是说，我们制作了一个技术 DEMO 之后，学习了它的制作方法，这样我们才能不断地做下去。所以我不否认这种流程会继续下去的可能性，不过现在还无法肯定。


▲在演示中，主角即时变为金属人的转变过程非常惊人。

记得在 UE3 的很多年前我们曾做了一个 DEMO，叫做“高端版虚幻引擎 2 DEMO”，里面有一个角色将另一人的手臂掰断然后用他的断肢当武器，该内容后来变成了《虚幻竞技场》的免费赠送内容，并没有变成一个单独的游戏。

**问：记得去年CliffyB曾提到会在GDC上公布一个新品牌，由Eric Holmes（前《虐杀原型》首席设计师，现Epic员工）带头制作。他说的就是这个吗，还是两个完全不同的项目？**

MR：哇，真是个好问题，我都不知道该怎么回答了，我要去到处问一下。

**问：那么，说回“撒玛利亚组”，他们仍在“推动技术发展”吗，还是回去开发其他游戏了？**

MR：我想可以比较稳妥地说他们仍在学习这方面的技术，这个 DEMO 并非他们能在次世代主机上做到的最终版。

**问：我们在GDC上与很多游戏开发者谈过，有不少人对撒玛利亚人DEMO提出疑问，他们怀疑是否需要次世代主机，因为多数开发商都没有足够的预算与资源把这一代硬件的潜力都挖出来，而你们却开始演示次世代的技术，那么我很想从你这里听到一个关键问题——你认为要作出撒玛利亚人那样的游戏在成本上会提高多少呢，跟这一代的《战争机器》比会提高多少？**

MR：这个问题问得好，我们现在也答不上来。所以我们才要做这样的东西，要知道把它做出来有多难，需要花多长时间，要花多少精力。我认为现在还不是能回答这些问题的时候。所以说现在所做的只是研究，我们仍在努力搞清楚，而且我们一直努力使其效率更高。Alan Willard（Epic 高级技术美工，GDC 撒玛利亚人 DEMO 主讲）在幕后展示了很多工具，表明能以超高的效率制作这些内容。我们还在向更高的技术推进，我认为现在我们还没有达到该技术的天花板，我们仍在努力。

**问：另一方面，先不提你们作为一家引擎供应商的身分。从Epic的游戏开发的层面来说，这种游戏开发成本的飙升是否让你感到担忧呢？**

MR：我不认为成本在飙升，至于今后如何还有待观察。要记住的是：我们刚拿到 X360 时就做出了非常非常高质量的建模，比在屏幕上显示的建模质量高得多。很多人把这些建模用在 CG 动画里，也就是说他们本来就有在做这些素材，今后只不过是将其用于即时演算。所以技术大跳跃不一定就代表成本跟着跳，并不是说成本不会提高，只不过提高的成本不好量化，不能跟你说是 10% 还是 50%，所以我们才要研究啊。希望通过我们的工具，可以减轻成本的增幅。

**问：您将这个视频称为“给硬件生产商的情书”，我觉得这对PC厂商还说得通，但是对家用机来说，索尼、微软和任天堂好像宁愿没有这样的影像出现，因为它会分散人们对本代主机的注意力。您觉得呢？**

MR：我不这么看。不管是什么时候，他们总要开发新主机的，所以有这样一个东西，向软件开发商们展示他们能做出怎样的内容总是好事。当他们把硬件给我们的时候，我们就能用这样的技术做出所需的各种效果了，我认为这非常重要，《战争机器》就是这么做的。不知道你是否记得著名的 256MB 与 512MB 截图对比的故事。所以我认为要让他们知道在硬件上投的钱不会白花。

而且我认为很有必要让他们看到我们能用这种技术做出来的很酷的东西，大家看到后会想“哦也！这值得搞个新硬件出来，我会在它身上花三四百美元，因为画面的进化太明显了。”它不仅是给硬件商的情书，也是给游戏开发者们的情书。不过现在开发者们还没有准备好做这种东西出来，所以我们要提前一步准备好，当时机成熟的时候，他们就会有合适的引擎可用。

**问：你们是否已经在与第一方主机商商议，他们看过你们演示的东西了吗？**

MR：他们已经来过并看过了。

**问：是不是因为你们是引擎供应商的身分，所以才有这种地位优势，能在索尼、微软、任天堂之前先研究次世代主机呢？**

MR：并非如此。技术从开发到完成要很长的时间，今天做的内容是为明天的消费者而准备。毫无疑问那种级别的技术也会有其市场。我们目前是用三颗 GTX580 芯片运行的，还进行了一些优化，但是我们也许可以很轻松地在一颗芯片上运行，解析度稍微低一点。

未来几个月内，将会有更好的显卡出来，再过几个月还会有更好的显卡。如果只是为今天的技术制作游戏，当你做好的时候，可能已经有很多的硬件跑得动。

**问：最后一个问题，你们是不是为了给主机商们往前推一把，才演示了这个DEMO，然后跟他们说“看看我们能做到的东西吧”**

MR：您瞧，nVidia 已经做出了这种硬件。微软做了 DX11，这个 DEMO 都是在他们的 API 上运行的，我敢肯定他们很高兴有人把它用上了。AMD 也刚刚公布了他们的新卡，我们知道这种级别的新硬件正在到来。

文 清国清城 编 星夜 美编 一刀




# Kinect创意旋风

## 黑客们正在把Kinect变成万能仪器

过去半年内，Kinect 无疑是游戏业界最畅销的硬件产品，它用 4 个月的时间卖掉了 1000 万套，被《吉尼斯世界记录》收录为史上销售速度最快的电子产品，销售速度超过 Wii、iPhone 等热门产品。与 Light User 大欢迎，而玩家却很鄙视的 Wii 体感游戏不同，Kinect 在各个阶层都受到了热烈欢迎，不管是 Light User、玩家还是技术爱好者们，都为 Kinect 的发售而振奋不已。技术达人们在 Kinect 发售后不久就将其成功破解，于是各种稀奇古怪的创意蜂拥而至，用 Kinect 改造的各种软件与硬件不断挑战人们的想像力。还有其他行业的技术人员也看到了 Kinect 的应用价值，利用 Kinect 的技术设计出在各自的行业里极具实用性的装置。Kinect 正在成为一种万能的电子产品，正如比尔 · 盖茨曾经说过的一样，它也许会成为未来最普及的人机交互界面。

### Part.1 跷动黑客力量

计算机科学家 Oliver Kreylos 从朋友那里听说了 Kinect 的神奇之处，当他得知 Kinect 已经上市，他激动地热血沸腾了。“我放下了手头上的一切，骑上我的自行车，到最近的游戏店买了一套。”

但是，Kreylos 并非急着用 Kinect 来玩游戏。他甚至没打算把 Kinect 插到 X360 上，只是把 Kinect 内部的零部件拿来改造成他所需要的装置。Kreylos 从事于虚拟现实和 3D 成像技术领域，他听说可以下载几个软件，然后就可以在电脑上使用 Kinect。他很快就掌握了 Kinect 的特性，并制作了他的第一个应用程序：那是一个“全息成像图片”，可以在电脑屏幕上旋转。他在 YouTube 上发布了自己的作品，引起网友们的热烈关注，一周之内有 130 多万人观看了这段视频。

Kreylos 只不过是正日益壮大的“Kinect 黑客”人群的一员，程序员、机器人技术爱好者、艺术家以及各行各业的计算机专家们都在加入 Kinect 黑客的行列。实际上他们已经不算是黑客，因为他们已经获得了微软的官方支持。最初微软对黑客们改造 Kinect 的行为十分抗拒，威胁要将所有胆敢破解 Kinect 并将其用于其他用途的人们告上法庭。但是几个星期后，微软的态度突然来了个 180 度的大转弯，不仅收回了对黑客们的威胁，甚至还要为他们提供帮助，让他们尽情创造出更多的 Kinect 应用。

微软 Xbox LIVE 部门高级主管 Craig

Davidson说："不管是什么时候，大家能对我们的技术这么投入而兴奋都是一件好事。"微软支持黑客的态度很容易理解——黑客们的奇思妙想已经为Kinect带来了无数令人"掉下巴"的创意，很多创意都是Kinect设计者们事先完全没有想到的。也许微软的游戏开发者们在创意实力方面不比任天堂，但是无数黑客们的创意聚集在一起，将会让Kinect的应用创意远远超过Wii，甚至是任天堂的下一代主机。微软可以从黑客们较为出色的创意中挑选几种，制作成未来的Kinect官方新作，或者可以把有实力的Kinect黑客们招募到自己麾下。这种开源的商业经营方式让Kinect拥有了一个取之不竭的创意资源库。

Frost & Sullivan分析家Loren Johnson说："这种技术改造对他们（微软）自己的利益有极大的帮助。这是一个不容否认的趋势，使用公众资源来提升自己的产品，不管是Kinect还是其他任何产品。"

与Wii不同的是，Kinect是一种真正的泛用型体感控制设备。微软投入数亿美元的研发费，大大推进了体感控制技术的进化脚步，将一套原本需要3万美元的动作追踪装置进化为只需要几十美元成本的民用娱乐设备。微软的研究成果让那些从事于相关领域的研究者们受益匪浅。

Adafruit Industries是位于纽约的一家实验设备商店，专门为各种技术研发团队的硬件开发项目提供特殊器材，据该店创始人Limor Fried工程师介绍，如果要用以往的技术开发出Kinect那样的装置，需要数万美元的原料成本，以及多个博士研究人员数月的努力。而Kinect只卖150美元。这对于需要在其专业领域应用动作捕捉技术的厂商而言，简直就跟白捡的一样。

在Kinect首发当天，Fried和他的朋友、DIY技术杂志《Make》的高级编辑兼设计师Phillip Torrone一起启动了一项鼓励黑客开发Kinect应用的计划，向那些破解Kinect，使其能在PC上运行，并发布免费软件的人提供3000美元的赏金。微软立刻对此活动做出回应。微软某发言人接受CNET采访时表示，微软"不会宽恕"那些乱改动其产品的人，而且微软正在与法务部和产品安全部门商议如何阻止各界对Kinect的篡改。

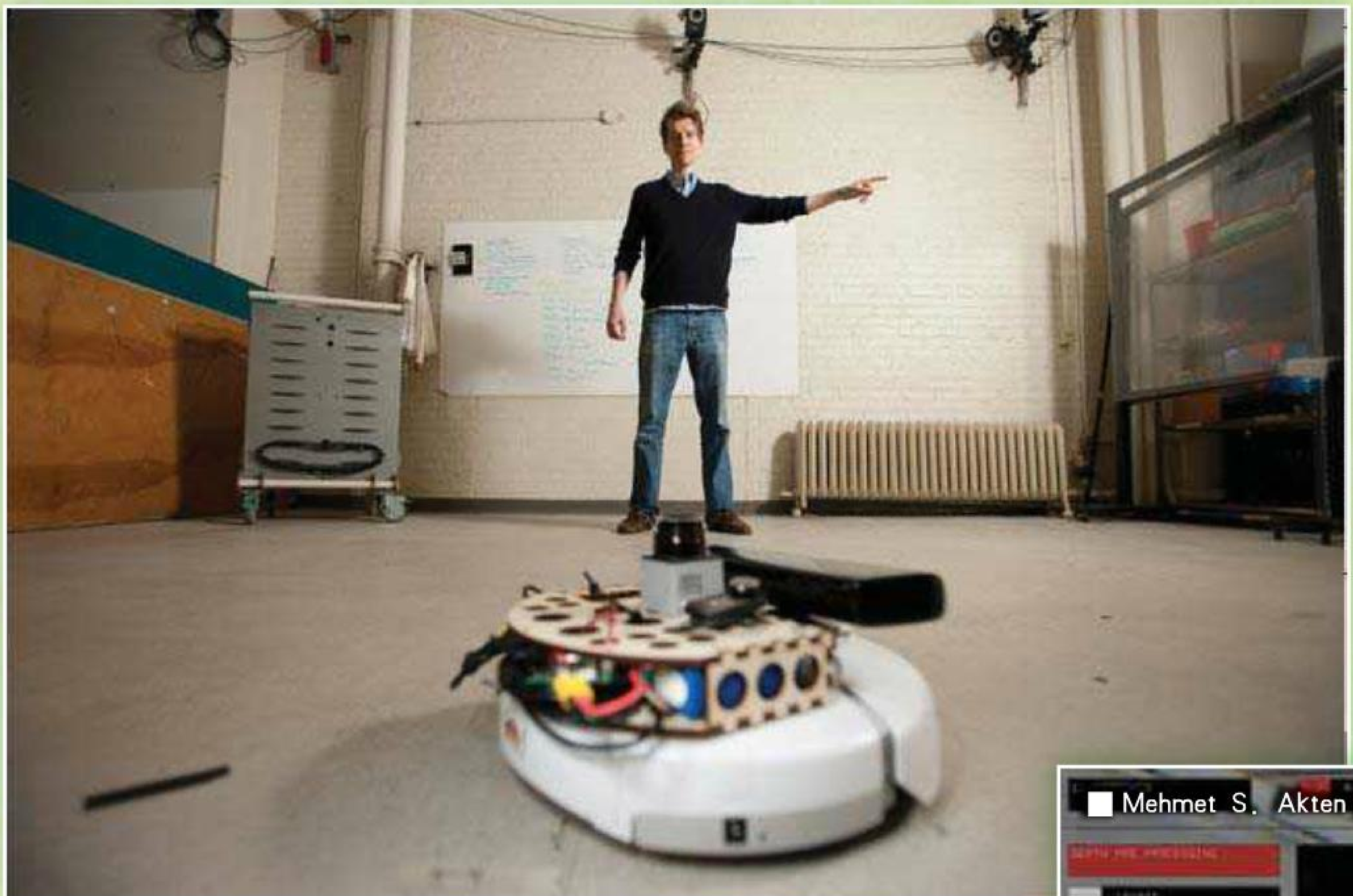
但是微软很快发现没有必要对那些免费提供创意的黑客们大动肝火。对Kinect的改造行为与X360主机的盗版改机不同，不会损害微软的利益，反而能让Kinect的价值得以体现。时下有不少人气产品都是因为黑客的助力而大红大紫，比如Roomba公司推出的iRobot，这个小小的机器人吸尘器经黑客之手变成了无所不能的万用机器人，成为机器人爱好者们的最爱。后来Roomba公司开始销售iRobot Create，该产品取消了洗尘功能，变成了一部专供爱好者们编程改造的机器人。

微软发现了黑客的贡献之后，对网上大量出现的Kinect黑客俱乐部不再限制，不过微软一直在观察着那些Kinect黑客们的创意研究。那些将危害到X360主机，或者会降低其他玩家用户体验的发明仍然会被微软阻止。

Fried和Torrone无疑是Kinect黑客热潮最重要的推动者，因为他们举办的比赛而流传到网上的Kinect开源代码成为一切的根源，大多数黑客的Kinect应用都是使用了该开源代码。这次活动的胜利者是西班牙的20岁电子工程学生，名为Hector Martin。

麻省理工学院博士生Philipp Robbel将Kinect与iRobot Create结合，创造了KinectBot机器人。Kinect的感应器被用于侦测前方的人类，对人类的动作与语音指令做出反应，并将其"看到"的景象描绘成3D位图，它只要在房间里转一圈，就能把整个房间内部的3D结构图绘画出来。Robbel认为，KinectBot代表机器技术的未来，它可以被用于在天灾之后搜寻幸存者。他说："这只不过是冰山一角。在未来相当长的时间里，我们会不断看到数不清的新应用视频，会有越来越多的人来鼓捣此设备。"

开发Kinect应用不止是周末的业余活动，它也有可能为发明者找到一份不错的工作。在2007年末，卡内基·梅隆大学学生Johnny Lee因为对Wii过于着迷，他把遥控器手柄拆开，开发了一套能跟踪头部运动并以此操作画面中的镜头移动的装置。他在YouTube上发布视频后立刻红遍网络，他发布的一系列视频也引起了微软的注意。在2008年6月，微软聘用了Johnny Lee，他成为Kinect软件开发核心团队的一员。Johnny相信会有更多的Kinect黑客引起相关厂商的注意，Kinect将会是他们自我表现的利器。



▲ Philipp Robbel将一套iRobot装置与Kinect结合，成功开发出KinectBot，这是一个能识别人类动作的小机器人。



■ Oliver Kreylos使用Kinect进行3D图像的实时捕捉。



▲ Theo Watson与Emily Gobeille用Kinect制作了一个虚幻与现实结合的木偶戏。



■ Mehmet S. Akten使用Kinect在空中画3D图案。

# Part.2 取代高端专业技术

2009 年微软公布“初生计划”时，已经明确表示,这种动作侦测装置将不止是应用于游戏，也不止是应用于娱乐用途，而是会像鼠标和键盘一样，成为未来的一种重要操作界面，广泛应用于各行各业。现在微软在 Kinect 的专业领域应用方面还没有什么大动作，但是黑客与各行各业的专家们已经在积极主动地将 Kinect 应用于他们的新项目中。微软无需在那些专业领域进行商业拓展，Kinect 已经凭借其强大功能逐步渗透到各个领域。

很快，美国宇航局（NASA）将会使用 Kinect 进行 3D 电视电话会议。位于加州山景市附近的 NASA 天体生物学院正准备采购多套 Kinect，让科学家们可以用低廉的成本举行电视电话会议，并共享 3D 数据。这一切只需要一个 150 美元的民用级装置，以及加州大学戴维斯分校开发的几个程序。

Kinect 应用的业余研发者正在成长为一个庞大的军团，而各种机构组织也在不断推动人们的开发热情。Fried 和 Torrone 的 Kinect 应用比赛获得圆满成功之后，很多机构获得启发，也开展了类似的比赛。硅谷 Menlo Park 的技术孵化机构 Willow Garage 在今年 1 月份发起了 Kinect 与机器人技术相结合的设计大赛，头奖也是 3000 美元。Kinect 技术爱好者们踊跃报名，通过体感方式控制机器人行动的应用受到各界关注。

Willow Garage 高级软件工程师 Tim Conley 说：“我们过去一直都有类似的感应器，但是它们都很贵。Kinect 出来后，我们办公室里每人都买了一套。当这种东西便宜到可以随便用的地步，就可以尽情地拿它来做实验，不用怕报废。”

迄今为止，黑客们的主攻目标是 Kinect 的 3D 摄像头，也就是以色列 PrimeSense 公司提供的技术。将其安装到机器人身上，就可以感知周围的立体环境，知道与前方物体的相对距离。机器人看到的不再是一幅二维的图像，而是三维的空间，在视觉感官上朝着真人迈出了重要的一步。

对于 Patrick Bouffard 来说，这一步至关重要。

在一个深夜里，看着他的孩子都上床睡觉之后，Bouffard 走进了加州大学伯克利分校的实验室，开始开发一个小小的 Kinect 直升机项目。

今年 33 岁的 Bouffard 是一名研究生，他的研究领域是由计算机指引载具自动前进，避免碰撞。当他听说了“初生计划”，就知道它会给他的科研项目带来很大的帮助。

Kinect 发售后，Bouffard 在网络论坛上看到了一个贴子，即 Willow Garage 的 Kinect 机器人大赛宣传贴。他通过这个贴子下载了 Kinect 的开源软件。和他的导师商量之后，Bouffard 与另一位同学提议学校采购 Kinect。

在此之前，Bouffard 设计了一架 4 磅重的直升飞机，叫做“quadrotor”。他将 Kinect 搭载到 quadrotor 身上，将其侦测周围物体自动飞行的录像上传到 YouTube。这段视频在网上火了起来，点击量很快超过 80 万。

Bouffard 说：“当然，它非常有趣，而且很有实用价值，可用于更重要的研究。我相信大家很快会看到这种技术出现在各行各业，这几乎是毫无疑问的。”

Kinect 的很多研发项目都是来自大学。对其兴趣正浓的 Oliver Kreylos 本人就是加州大学戴维斯分校的研究员。多年来，他一直在寻找一种能用于 3D 视频会议的低成本装置。现年 38 岁的 Kreylos 与戴维斯分校的地质学家们合作，让他们将地质数据变成 3D 模型。但是他们的工作地点相距太远，平常要不断坐飞机往返，只为了亲眼查看对方的 3D 数据。如果能远程观看这些 3D 数据，就可以省下大量时间与金钱。他曾使用了伯克利分校的一套专业设备，成本高达 7000 美元。然后他发现了 Kinect。从此，在 YouTube 上发布应用 Kinect 实现的 3D 视频会议就成为 Kreylos 的一个业余爱好。最初，他使用 Kinect 做出了自己的 3D 图像，然后让图像在三维空间中旋转,形成类似于全息图像的效果。接着他拍摄了 3D 视频会议的录像，他和身在远方的朋友通过 Kinect 一起进入到一个太空船一样的场景中，挥舞着光剑对决。

Kreylos 也在研究 Kinect 对用户头部动作的追踪，以此控制视频会议的镜头。他表示 Kinect 成像软件的功能非常强大，实用性很高。他说：“我对它的出色程度非常吃惊，比我们伯克利分校的设备明显高一个档次。而对于我正在应用的领域，更是远远高出了数个档次。”





▲加州大学伯克利分校学生 Patrick Bouffard 将 Kinect 与一架机器人直升机装在了一起，以 Kinect 摄像头进行侦测，使直升机能够感知周围的物体，避免碰撞。

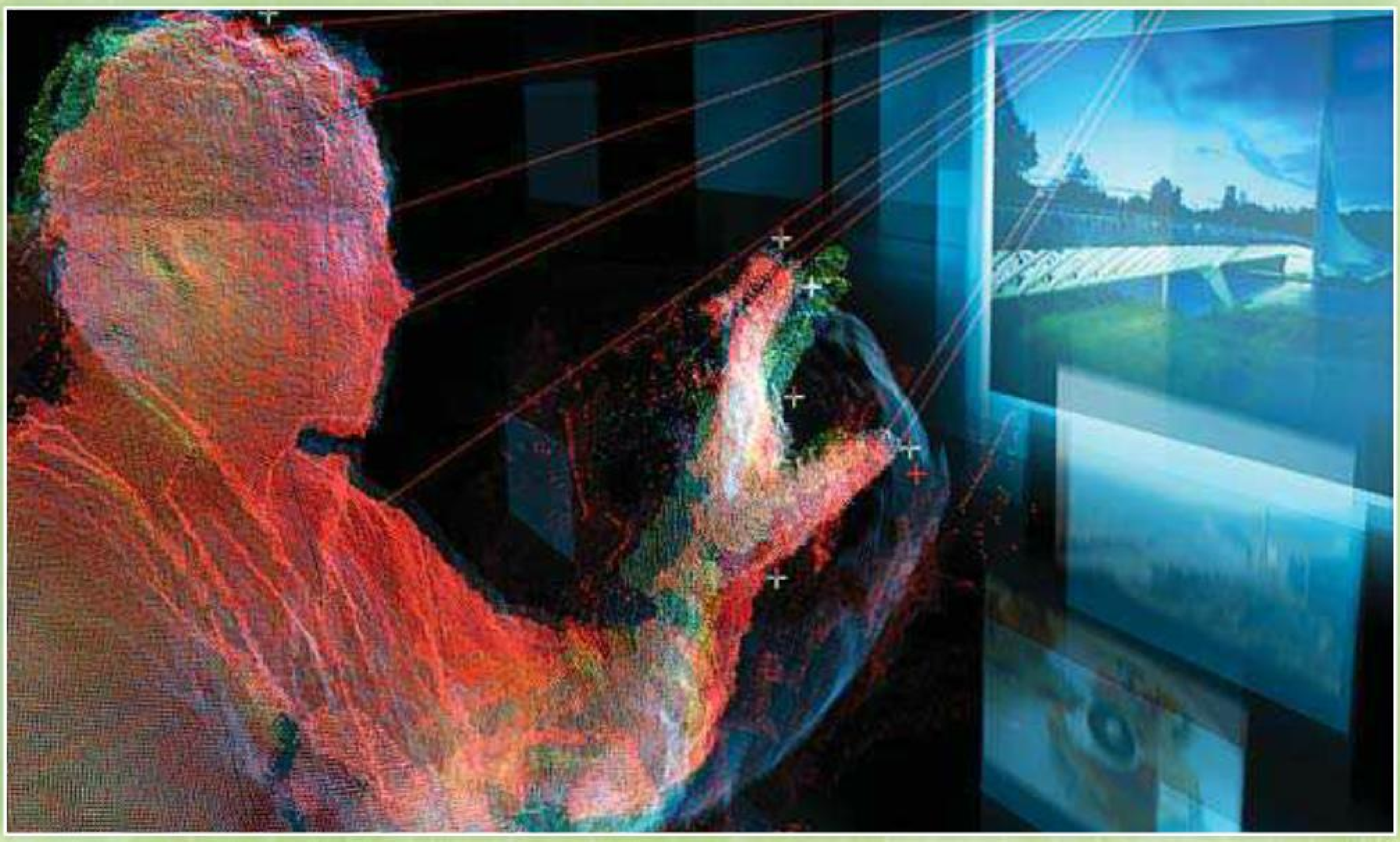
Kreylos 对 Kinect 3D 视频会议的研究引起了 NASA 的注意，NASA 的一位主管说，看过 Kreylos 的演示之后，他们决定抛弃另一种昂贵的专业技术，改用 Kinect。

现在，对于黑客与机构的研究应用，微软表现出热情的态度。微软 Kinect 项目负责人 Alex Kipman 说：“科研领域的爱好者们，特别是研究人员和学术机构，他们对于自然用户界面技术的潜力挖掘让我们非常兴奋。”

看到 Kinect 刮起的黑客旋风，3D 摄像头技术供应商 PrimeSense 开始将其技术授权给其他制造商，授权费相当低廉。这意味着类似于 Kinect 的技术将会广泛出现于各类产品之中。仅在今年 1 月举办的消费电子展期间，就有超过 10 款应用 3D 摄像头的产品展出。现在，黑客们已经对 Kinect 不大满足，在这款设备上市不到半年之时，他们开始渴望着下一代产品的公布。3D 摄像头技术的发展脚步因为 Kinect 的出现而大大加快。



■ Kreylos 用 Kinect 把自己和远方的朋友带到了同一艘飞船上进行光剑激斗。



卷首特集 特别策划 劲作前瞻 成就集中赢 典藏攻略 实用技术 软组织

# Part.3 Kinect黑客创意大搜罗

## 创造3D地图

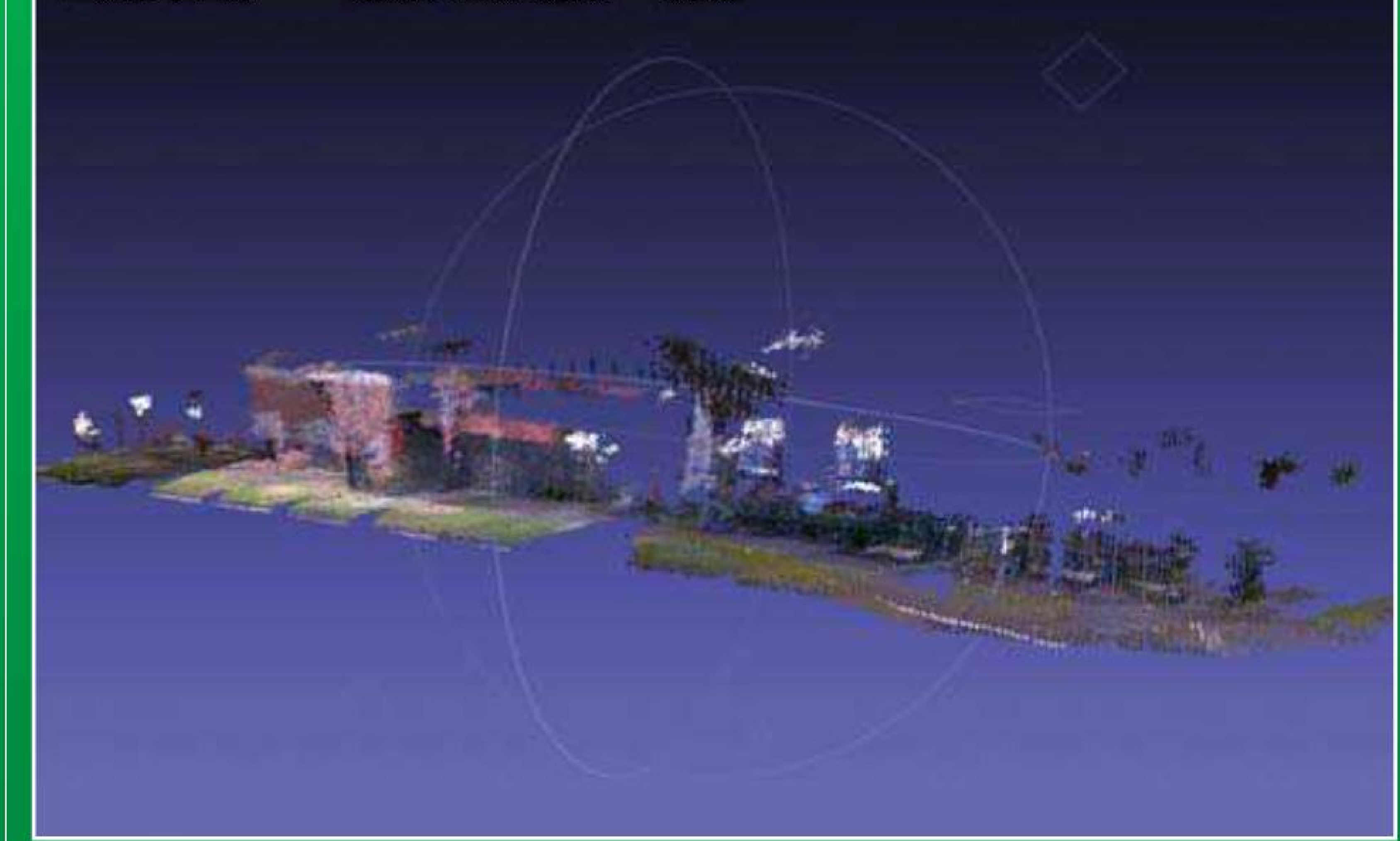
Kinect 最具革命性意义的地方就是摄像头能感知前方的 3D 空间，不仅是电视机前的玩家，也包括周围的场景，比如墙壁、家具等。也就是说，Kinect 相当于是一个 3D 摄影机，它所拍摄到的画面并非一个简单的平面照片，而是包含了纵深信息的 3D 场景。那么从理论上来说，用 Kinect 可以将周围的场景“扫描”到 X360 上，转化为游戏中的三维场景。这就是包括 Oliver Kreylos 等黑客们努力的方向。

由于 Kinect 的纵深摄像头解析度有限，虽然在硬件上可以达到 640×480 的解析度，但是因为考虑到某些技术瓶颈，因此被锁定为 320×240。此外在进行现实场景的“3D 扫描”时，还要受到光线环境，以及各种物体的复杂色彩构成造成的侦测误差等因素，因此目前黑客们用 Kinect 摄像头捕捉的 3D 场景几乎都是糊成一团的画面，就像用 PhotoShop 进行过油画效果处理一样。从效果来看，还难以达到实用化阶段。

不过，这种“扫描”现实场景的创意却让我们看到了未来 Kinect 换代产品的可能性。今后如果能将 Kinect 二代或三代产品升级到高清 3D 摄像头，并增强对光线与色彩的识别能力，也许就能将现实场景转化成像模像样的游戏内 3D 场景。此外，目前黑客已经能做到将 Kinect 改造为便携版，使用者可以将其带到户外。今后微软也许可以让玩家把 Kinect2 当作一部 3D 摄像机随身携带，去旅游时可以将沿途美景拍摄成 3D 场景用于留念，或者把这些户外场景导入某游戏的关卡编辑器，将其变成一个新的游戏关卡。其实已经有一些编程高手在进行这一方面的尝试。Martin Szarski 就把 Kinect 感应器装在了他的车上，然后与笔记本电脑和 Nexus One 手机（用于获取位置信息）连接，然后开车到外面兜了一圈，把沿途的街道变成了 3D 模型。由于 Kinect 不大容易识别距离太远的物体，所以这样做出来的 3D 模型更像一幅残缺的油画，不过它表明了 Kinect 在 3D 拍摄方面的应用可行性。

如果说这种将现实场景扫描成 3D 场景的技术距离民用还太遥远，那么游戏开发商们也许可以先将类似的专业设备用于游戏开发。微软或许可以发布 Kinect 的专业版，专门向游戏开发商或电影公司提供。今后在开发游戏时，也许不用再辛辛苦苦地制作场景的 3D 建模，只要拿着专业版 Kinect 到外景地走一圈，把所需的游戏场景拍回来。对于那些充满幻想色彩的场景，可以先制作模型，然后再拍摄成 3D 场景。如果 3D 摄像头的解析度足够高，用这种方法做出来的游戏场景也许会比传统 3D 建模更加逼真。而且电影公司也可以用这种技术来制作特技镜头。


■用 Kinect 直接将房间变成粗糙的 3D 模型。


■装在车上的 Kinect 拍摄了整条街道的 3D 模型。

## 把自己变成骷髅

Technische 大学的 Tobia Blum 把 Kinect 变成了一个“魔镜”，或者说一个 X 光设备，在画面中，你会看到自己的骨骼。这实际上是利用了 Kinect 能侦测玩家关节点运动特性。Kinect 本身的技术原理就是通过判断玩家的关节点动作来确定关节位置，再根据关节位置分析玩家的骨架形状，然后将玩家的骨架与游戏中的人物建模匹配，达到体感控制的效果。Tobia 做出的应用程序其实只是将预设的骨骼图片与玩家的骨架信息进行匹配，让玩家仿佛在做 X 光一样看到自己的骨骼。Tobia 表示希望把他的小发明用于教学，上生物课时，让学生看到“自己的骨骼”，用这种方法进行示范讲解，一定会让课程更加生动有趣，而且记得更牢。



## 弹奏空气吉他

音乐游戏是体感游戏的一个重要流派。在 Kinect 之前，掀起音乐游戏热潮的《吉他英雄》和《摇滚乐队》都可以算是一种借助乐器状控制器来玩的体感游戏。Kinect 由于是以全身动作侦测见长，因此 Kinect 的音乐游戏是以舞蹈类为主，不过黑客们也希望用 Kinect 来玩吉他，这样他们就可以省下购买吉他控制器的一大笔钱（超过 100 美元的乐器控制器比比皆是）。

Chris O'Shea 的 Kinect 小发明在操作者的身体轮廓上贴了一张虚拟吉他的图片，一只手模拟弹吉他的动作，另一只手模拟换弦的动作。比起普通吉他游戏下落式音符的玩法，这种空气吉他更接近于现实的吉他弹奏。也许现在已经有游戏开发商在利用这种创意开发新形态吉他游戏。在吉他游戏全面没落的今天，没准这种省钱又新鲜的玩法能让它枯木逢春。

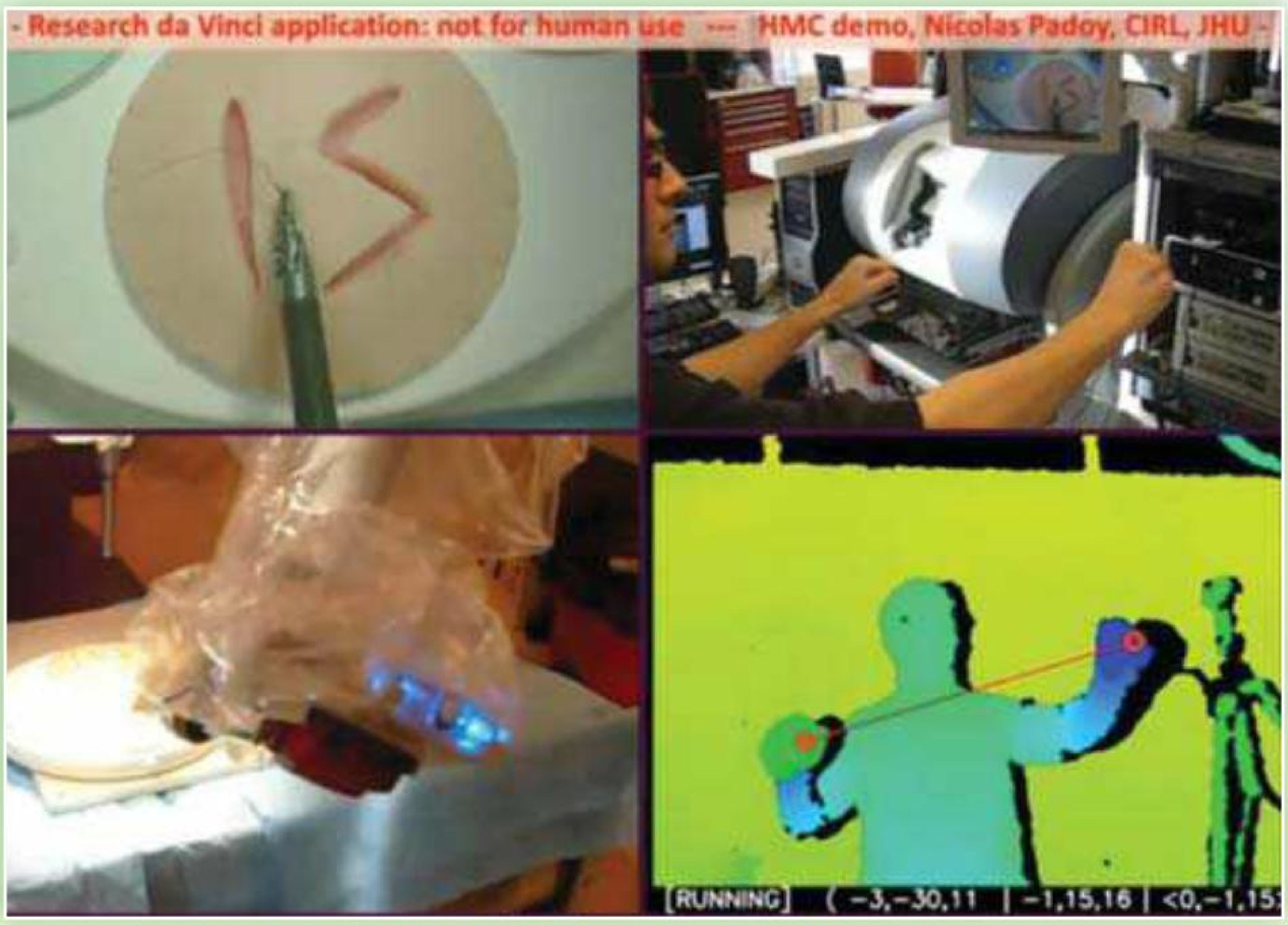


## 画音乐

除了空气吉他外，Kinect几乎还可以用于模拟任何乐器。“画音乐”的创意让它拥有无穷的可能性。在纸上画出各种图案，Kinect将这些图案识别后，为不同的图案指定不同的音效，你只要按一下纸上的各图案，就会发出对应的音效。你当然可以将钢琴的每个音符都指定到各图案上，然后对着桌上的纸张演奏出一首完整的钢琴曲。如果你需要其他的乐器，只要有对应的音效文件即可。比起装模作样模仿乐器演奏的《Wii Music》，这个简单而强大的小软件显然要有趣得多。而且根据微软曾经做过的技术演示，纸张上的图案被Kinect扫描之后是可以作为贴图出现在游戏场景中的，那么将带有音效信息的图案贴在场景或道具上应该也不难。把整个游戏世界变成乐器将会是多么美妙的事啊！



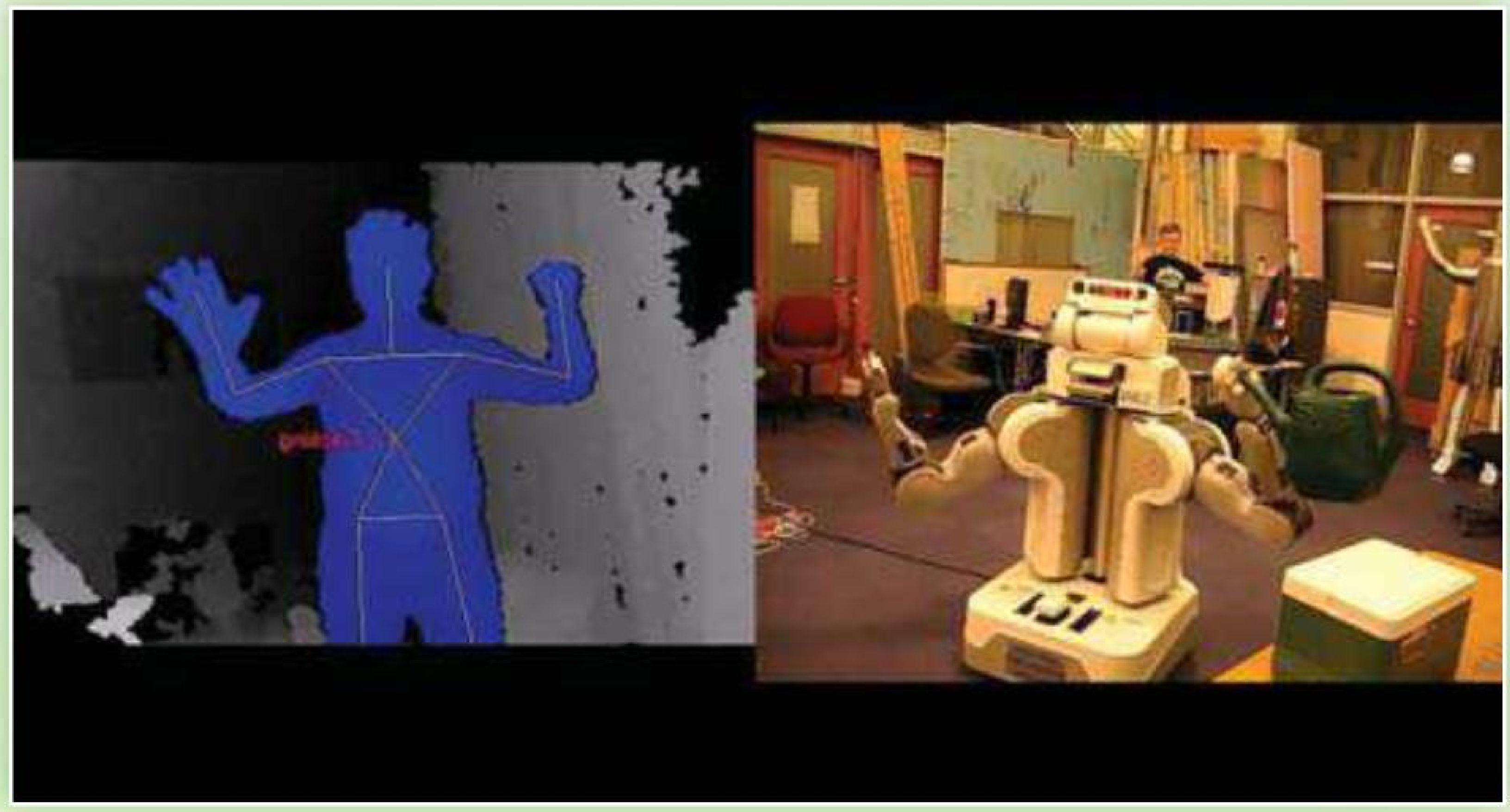
## 做手术




医疗行业是对Kinect最热心的专业领域之一。一些思想前卫的医生已经将Kinect应用于实际手术操作。比如，多伦多的Sunnybrook医疗科学中心已经用Kinect完成了多例肝癌手术。Calvin Law医生利用Kinect的体感操作特性，将其与MRI和CT扫描仪连接，这样就可以在做手术的时候直接对消毒区之外的CT扫描屏幕进行远程操作。因为屏幕是无法消毒的，因此不能放在消毒区内。所以过去做手术的时候，Calvin医生只能走出消毒区，戴上新手套查看了扫描图、记住数据之后，再重新消毒、返回消毒区才能继续做手术，Kinect帮他大大提高了效率。

医疗器械是个庞大的市场，据统计仅在加拿大每年就有64亿美元的产值，远远高于游戏产业。微软也许可以通过Kinect在这个大产业里分得一杯羹。除了用来遥控CT图像操作外，还有一些更大胆的医生正在实验利用Kinect进行的远程遥控手术。John Hopkins大学的研究员们利用Kinect的动作捕捉功能，遥控着机械手进行了手术实验，成功地对人造的皮肤进行了缝合。不过手术是一种对精确度要求极高的技术活，失之毫厘就可能付出生命的代价，所以目前该研究项目仅仅是用于实验，明确表示不会在真人身上进行这种遥控手术。话虽如此，能利用Kinect做到准确缝合切口，已经表明Kinect动作捕捉的精密性。就算暂时无法进行实战操作，至少在一些医学课程的远程教学演示方面还是绰绰有余的，医疗行业可以利用Kinect培养出大批优秀的外科医生。

## 控制机器人

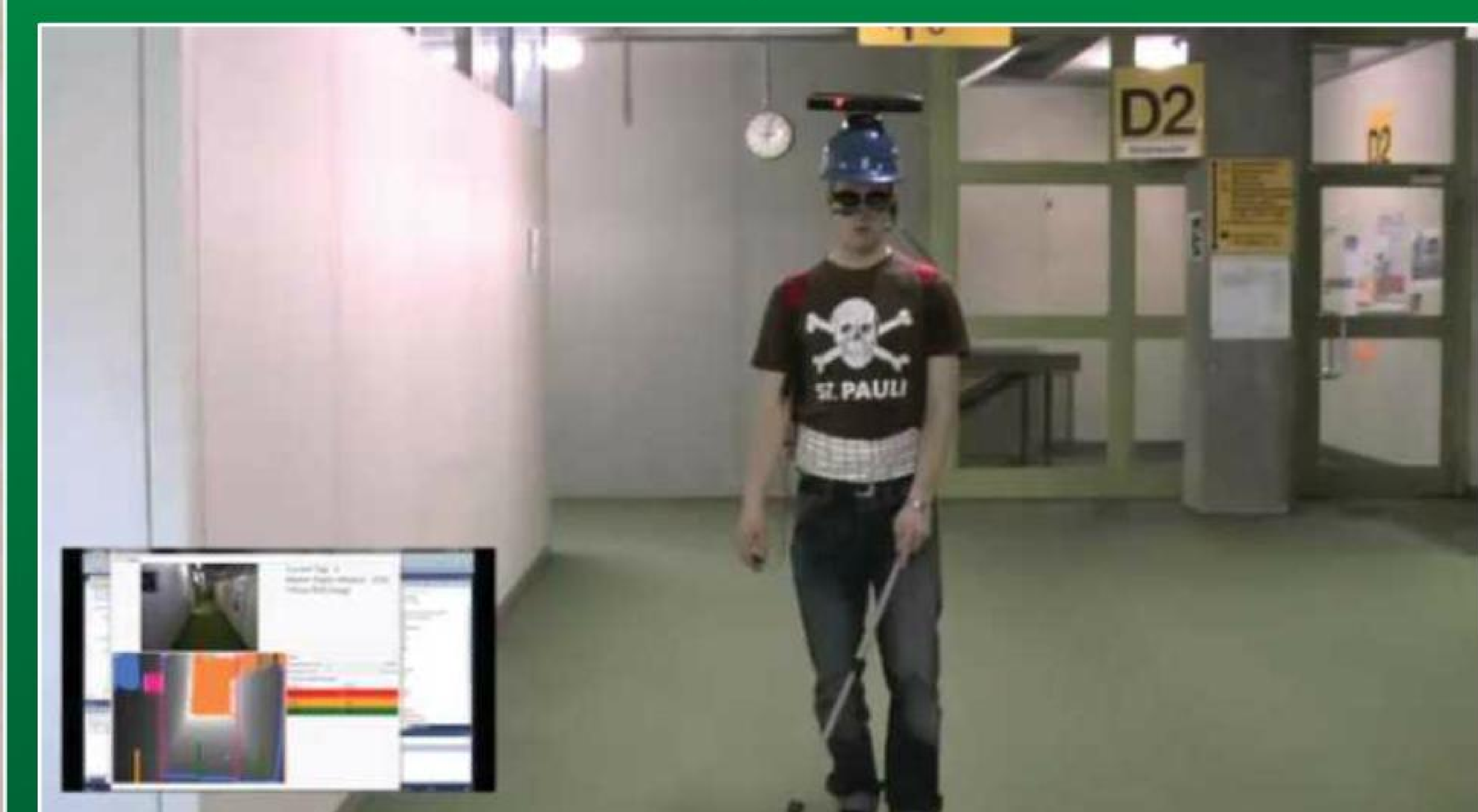


Kinect与机器人技术的结合正俨然成为当前最受黑客欢迎的Kinect研究领域。这与Willow Garage举办的Kinect机器人大赛固然有很大的关系，Kinect那对可爱的“小眼睛”也确实很容易让人联想到机器人，尤其是《机器人总动员》里的瓦力。很多将Kinect与机器人结合的小发明都是把Kinect当机器人的眼睛使用，能判定前方物体距离的特性已经接近于人体肉眼的功能。而还有一个常见的用法是对机器人进行远程遥控操作。

MIT的机器人技术专家Garratt Gallagher把Kinect改造成了机器人体感控制器。其原理再简单不过：用具有实体的机器人取代游戏里的3D建模，让操作者的骨骼节点与机器人的关节相匹配，从而实现操作者对机器人1:1的动作指挥。Gallagher的机器人只能用轮子移动，所以无法进行腿部动作遥控，主要是对两个机械手臂进行控制。做一些搬搬抬抬的简单动作自然不在话下，它可以帮你节省不少的体力。对于下身瘫痪的残疾人，这种Kinect遥控机器人可能会相当实用。更实用的是一些专业应用领域，比如要用机器人在深海、外星球或者弥漫毒气的地方工作时，就可以使用该设备。类似的遥控机器人早就应用于那些特殊行业，不过肯定没有民用级的Kinect那么物美价廉。

## 盲人的福音

Kinect既然可以用来当机器人的眼睛，当然也能当盲人的眼睛。为盲人提供辅助设备的NAVI公司将Kinect改造成了盲人导航仪，其方法是将Kinect的摄像头装在头盔里，摄像头捕捉到的环境数据会被输入内置的小型计算机，经过处理之后在与之相连的腰带上产生振动触觉回馈。在腰带的左右和中间各有一个Arduino LilyPad振动马达，如果左边距离障碍物越来越近，左边的马达振动强度就会越来越强，中间与右边马达的作用也是一样。可以说在这里Kinect的作用和汽车雷达差不多，盲人不需要再用手或者拐杖触碰周围的物体就能感应周围的环境。

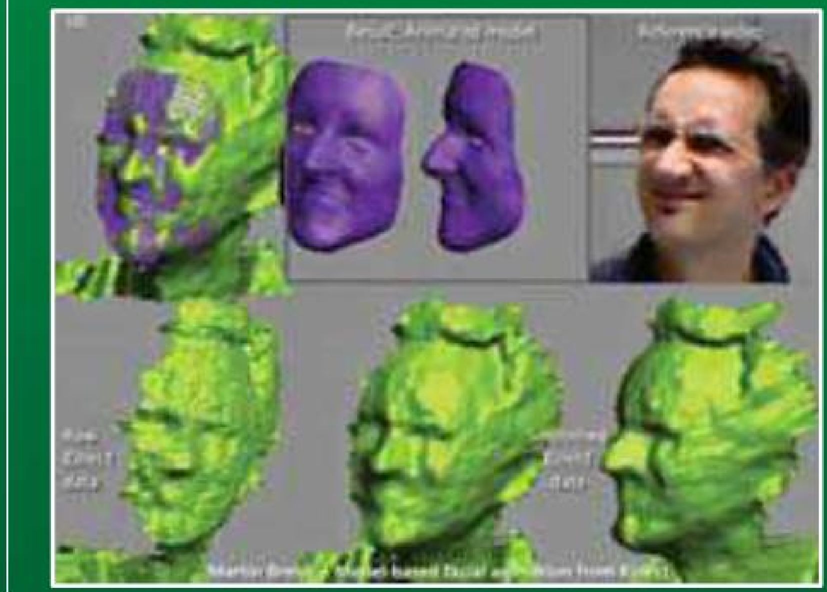



▲开发中的盲人辅助装置直接把Kinect装在头盔上方，看起来有些可笑，不过相当实用。

# 面部表情捕捉

Rockstar 与 Team Bondi 合作开发的《黑色洛城》将成为业界的话题大作，其话题性主要围绕 Team Bondi 研发的“动作扫描”技术，这种技术用 32 个摄像头将演员的表情扫描到游戏中，实现了游戏历史上最逼真的人物表情。其实不需要动用那套造价达几十万美元的动作扫描设备，Kinect 就能捕捉玩家的表情，只不过精密度低了一些。

在 E3 2009 的发布会上首次亮相时，最后的《Milo & Kate》演示中，游戏中的 Milo 能够识别玩家的表情，当玩家表现出郁闷的表情时，他会问到底发生了什么事。这说明 Kinect 能够识别玩家面部基本特征的变化，只不过因为其 3D 摄像头一直被锁定于 320×240 的解析度，因此难以识别细微的表情变化。其实只要恢复其 640×480 的解析度，就能识别不少表情变化。有人利用此特性制作了一个 3D 表情实时捕捉程序。其原理与 Team Bondi 的“动作扫描”有点相似，因为没有那么多个镜头，因此玩家只能在镜头前多摆几个角度的姿势，让 Kinect 的摄像头将面部的各个部位拍摄下来，然后通过作者的一套 3D 面部表情算法，将 Kinect 捕捉到的面部 3D 建模数据综合起来，经过分析之后处理成较为圆滑的面部 3D 模型，并与玩家的面部进行匹配，接着当玩家做出各种表情时，与之对应的 3D 模型就会做出相应的表情。图示中的绿色 3D 建模是 Kinect 捕捉到的画面，显得较为粗糙，但是将多个角度的画面综合起来之后，经过计算得出了紫色部分的 3D 模型数据，明显平滑了许多。虽然它不可能做到《黑色洛城》那样逼真细微的表情细节，但是能用一个 150 美元的装置做到这样的实时表情捕捉，足以让我们惊叹 Kinect 的强大。从作者发布的视频演示来看，其表情捕捉效果比一些在演员脸上贴小球的传统表情捕捉方式似乎还要好一些。可以想像今后如果推出解析度大大提高的 Kinect2，也许真的可以做到《黑色洛城》那样的效果。那么与游戏角色进行情感交流就不再是妄想了。游戏系统会通过分析玩家的表情细节猜测玩家的内心活动，然后让游戏角色作出相应的反应。比如在《黑色洛城》中审问犯人时，自己的表情也会很重要。而用来玩恋爱游戏时，告白时的真诚表情也许会成为打动女孩子的关键哦！



# 虚拟现实型视频会议

既然 NASA 都选择了 Kinect 作为其 3D 视频会议的解决方案，Kinect 在视频会议方面自然有其过人之处。MIT 的媒体实验室正在研究利用 Kinect 实现的虚拟现实型视频会议，无论是互动性还是视觉效果都很酷。这次研究的 4 个课题主要是“焦距变化”、“局部定格”、“私密地带”和“空间增强现实”。

## ■焦距变化

Kinect 的麦克风阵列能够辨别发声者与 Kinect 之间的距离，将这种焦距变化功能打开，在开会时，如果距离镜头较近的人说话，就会对远景进行模糊化处理，而如果是后面的人说话，就会对近景进行模糊化处理，看起来就像镜头一直锁定发言者一样，这样在进行视频会议的时候，就会有一种重点突出的感觉。而且因为 Kinect 能辨别发言者的位置，因此在其发言的时候，旁边会出现一个将箭头指向他／她的信息框，显示诸如姓名、发言时间等信息，让对方的会议参与者一目了然。



▲近处的人说话则背景变模糊。



▲后面的人说话则前景变模糊。

## ■局部定格

在和商业伙伴或者老板开会时，有些与会者可能想在会上干点儿别的事，却希望不被对方发现。那么“局部定格”功能就会大显神威了。利用 Kinect 能识别各人所在位置的功能，启动局部定格后，就可以将特定与会者所在位置的画面进行局部定格，而画面中的其他人仍然是活动的，这样在短时间内，对方不会注意到有异样。当局部定格的与会者开小差完毕，只要保持定格时的动作，通过画面平滑过渡功能，取消定格状态后，动作可以平滑过渡。这样你就可以在视频会议期间神不知鬼不觉地做一些其他的事情。



▲后面的 Tony 启动了局部定格功能，然后用手机发了条短信。



▲在对方看来，Tony 仍然呆坐在原处。

## ■私密地带

如果你要和商业伙伴开会，但是房间里却乱糟糟的，为了不让对方看到乱作一团的背景，或者是背后正在做其他事情的其他同事，你可以启动私密地带功能，这样屏幕将只显示与会者距离以内的物体，在其所在位置之后的所有物体都会被隐去。



▲在普通摄像头中，后面的大姐不知道在鼓捣什么。



▲启动隐私地带功能，Tony 背后的一切都看不到了。

## ■空间增强现实

这是进行 3D 互动式视频会议的一个重要功能。简单地说，它就像是把 3DS 的增强现实（Augmenting Reality，简称 AR）游戏应用于视频会议。因为 Kinect 可以识别各种物体的所在位置，在开会时，事先准备一些 AR 物体摆放在桌子上，为这些物体指派一些变化形态，就像 3DS 摄像头对着 AR 卡片拍摄后会从屏幕中的卡片里蹦出小怪物一样。会议另一方的参与者用手一点这些物体，就会变化成对应的形态，这样可以实现以往的视频会议中做不到的互动性，就像所有人坐在同一个房间里一样，大大改进了会议的效果。



▲与会的一方将 AR 物体摆放在桌子上，他们也可以对这些物体进行操作。



▲与会的另一方用手碰一下左边的方块，它就变成了一座大楼。如果这是一个建筑规划设计的会议，应该可以用这种方式形象地指示对方如何进行设计方案的更改。

## 化身超级英雄



hogehoge335 从《龙珠 Z》获得灵感，利用 Kinect 让你过一把当超级赛亚人的瘾。只要在镜头前做出发动龟波气功的动作，屏幕中的你就会真的发射出一股强烈的气功波，而且在你的头发位置贴上尖刺状的黑发，让你更像超级赛亚人。这是一个很容易想到的小创意，也很有应用价值。比如你可以用同样的原理做一款真人版龙珠格斗游戏，和朋友一起站在电视机前用龟波气功对轰。

实际上，已经有人用这种方法来操纵格斗游戏。demize2010 用 FAAST 体感控制应用软件制作了 Kinect 版《街头霸王 IV》，出拳、出腿和发波都是用动作模拟的方式完成，把脚抬高一些能发动旋风腿，高举右手发动升龙拳。惟一的不足是移动不好操作，只有用一个 Wii 双截棍手柄的类比摇杆控制前后移动。



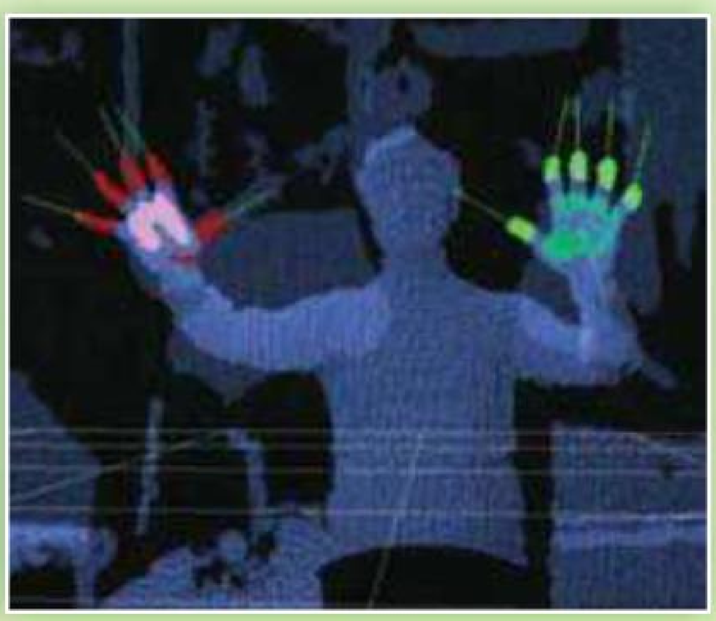
## 少数派报告

Kinect 刚公布时，人们立刻就想到了汤姆·克鲁斯在电影《少数派报告》中那段令人记忆深刻的体感操作。

利用 Kinect 的特性，对着屏幕进行文件的直接拖拽操作，其技术难度确实不大。去年 12 月，MIT 计算机科学与人工智能实验室就做出了一段与《少数派报告》非常相似的体感操作演示。由于 Kinect 本身在手指侦测方面做得不是很好，MIT 动用多种技巧提高了对手指高速动作的侦测准确度，从而做到了《少数派报告》的效果。你也许还记得比尔·盖茨曾说过要让 Kinect 成为 Windows 的操作界面，对此没有下文的微软可以好好向 MIT 学学，用这种方法操作 Windows 和各种商务软件还是很有前景的，最容易想到的软件可能是 PowerPoint。如果 PowerPoint 对应 Kinect，今后人们用它做演讲时就不用站在电脑旁边按键盘或鼠标了。只要直接站在投影幕布旁边，对着画面上的各种图案与资料直接拖动，或做出各种更直观的操作，那些原本枯燥的演讲会变得有趣许多。



▲汤姆·克鲁斯在《少数派报告》中的这段体感操作演示被视为体感人机交互界面技术的预告。



▲现在 Kinect 终于将《少数派报告》的概念完美实现。

## 虚拟现实的巨幕演示

镰仓市的 Kayac 公司使用 Kinect 设计了超酷的 3D 电影互动演示，用来宣传即将上映的 3D 电影版《攻壳机动队 S.A.C. Solid State Society》。在演示中，将画面投射到两面墙壁上，形成充满冲击力的全景视野，而画面中是驾驶塔奇克马机甲时所看到的画像。通过 Kinect 识别玩家的动作，然后让玩家体感操纵塔奇克马行动。该设计本身没有什么特别的创新，关键是全景式投影令人投入度大增，配合体感操作的特性，实现了强烈的虚拟现实感。如果投射到墙壁上的画面进化为 3D 画面，想必会更加震撼。



## 3D电视全息化

立体成像与全息成像最大的区别是什么？可能很多人还没有意识到二者不是同一个概念，实际上，立体成像只能向你呈现有立体感的画面，画面本身的角度是不能变化的，这跟现实中看到的物体还是有所差别。在 3D 电视面前，无论你坐在哪个角度、是站立还是坐在沙发上，所看到的画面中的物体都是同一个角度，而在现实中，在不同的角度观看，所看到的会有所不同，正所谓"横看成岭侧成峰，远近高低各不同"。全息成像与立体成像最大的区别就是不同的观赏角度能看到不大一样的画面，就像装在电视里的是实物一样，从上面往下看是看到物体的上侧面，而从下往上看则是看到物体的下侧面。

通过 Kinect 与 3D 电视的结合，就能把 3D 电视变成全息电视。由于 Kinect 能够侦测玩家的头部移动，因此可以根据玩家头部的移动调整画面的镜头角度，当你的头部移动到电视机的上方，镜头角度就会逐渐变成由上往下，将物体的上侧面呈现在画面中，反之亦然。这样玩家看到的画面就不是角度固定的简单 3D 画面了，而是更接近现实的全息画面。Robert Kooima 已经用 Kinect 实现了这种效果，他使用了 OpenNI 和 Electro VR 程序，在 NVIDIA GTX470 上编写代码，实现了对玩家头部与电视机相对距离的测算，并即时转化为镜头角度的移动。可以说，玩家的头部就相当于用来移动镜头的手柄右摇杆。用这种方法玩 3D 游戏，可以把 3D 进化为全息成像，当敌人向你投掷飞镖，你只要把头一偏，也许能看到原本朝你正面飞来的飞镖从侧面掠过。这样的游戏体验该是多么的真实有趣啊！可惜，因为 3D 电影与电视节目在拍摄的时候镜头位置是相对固定的，所以就算配合 Kinect 也不可能随着头部的移动而变化镜头角度。这种全息成像技巧注定只能应用于游戏中。

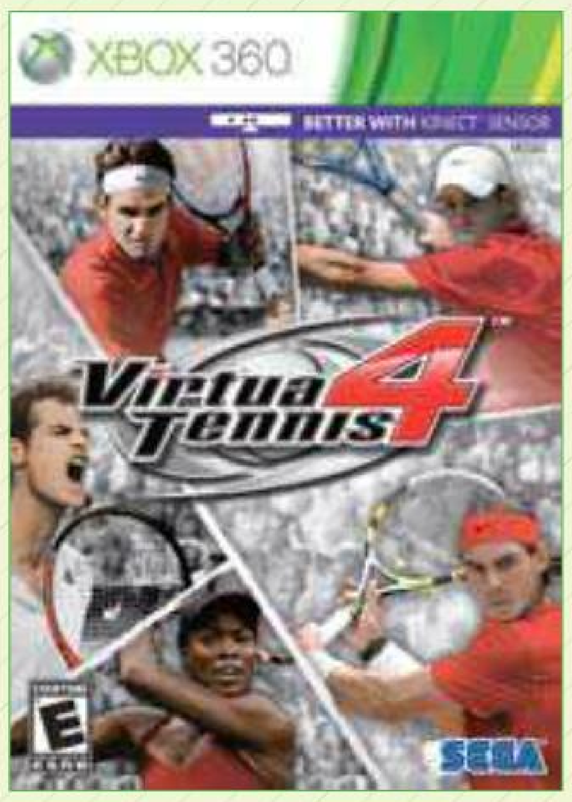








■致命格斗




■ VR 网球 4




■黑色洛城

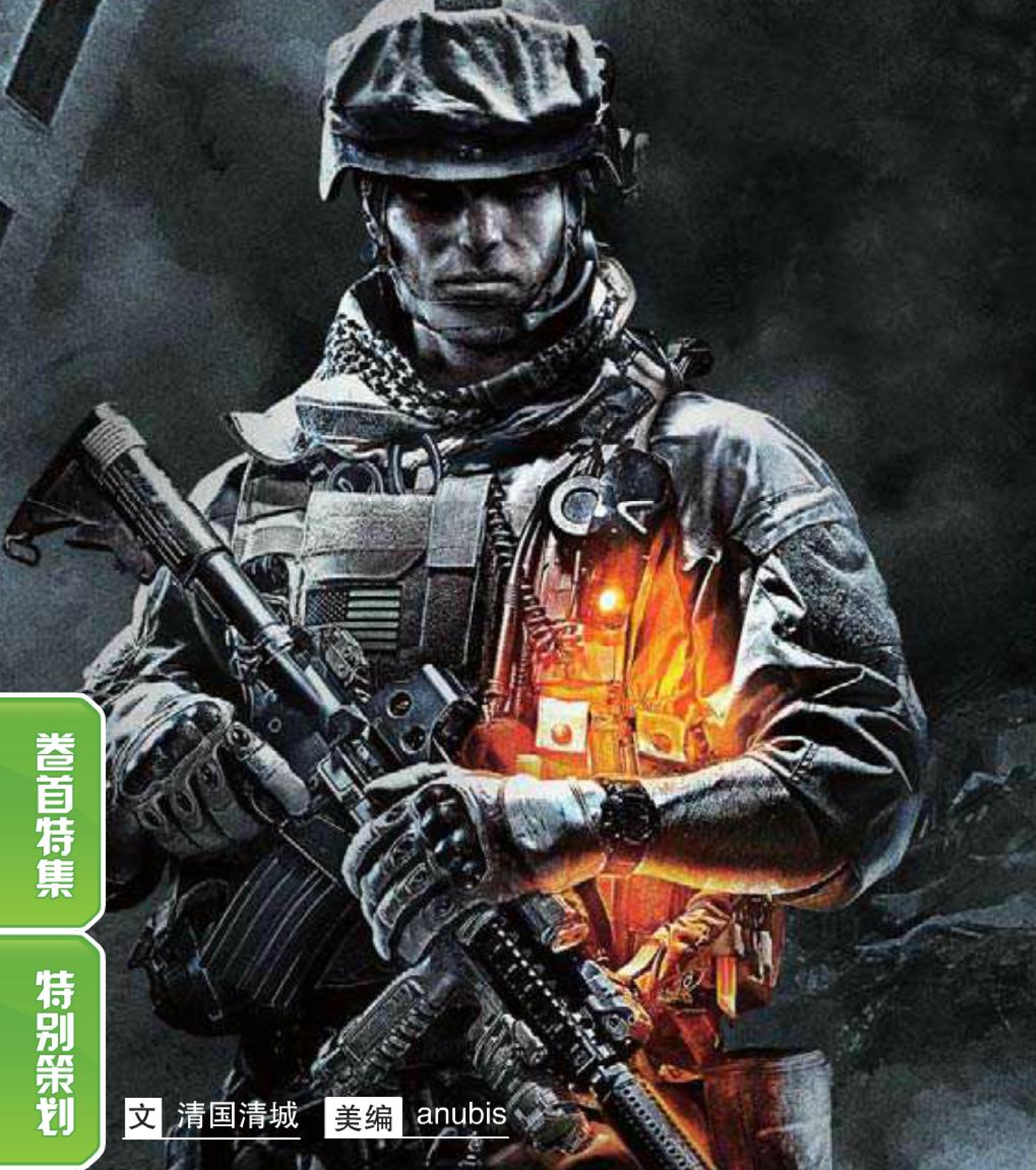



■灵异恐惧 3

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2011 年 4 月** | | | | | |
| 7 日 | 弹魂 | バレットソウル —弾魂— | 5pb. | 射击 | 日版 |
| 12 日 | 迈克尔·杰克逊 梦幻体验 | Michael Jackson the Experience | Ubisoft | 音乐 | 美版 |
| 14 日 | 交错频道 所有人的记忆 | CROSS CHANNEL ～ In memory of all people ～ | Cyberfront | 文字冒险 | 日版 |
| 17 日 | 黑色洛城 | L.A. Noire | Rockstar Games | 动作 | 美版 |
| 19 日 | 入口 2 | Portal 2 | Valve | 主视角射击 | 美版 |
| 19 日 | 致命格斗 | Mortal Kombat | Warner Bros. | 格斗 | 美版 |
| 21 日 | 少女巡航机 X | オトメディウス X | Konami | 射击 | 日版 |
| 28 日 | 幻境神界 大天使的崛起 | El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON | Ignition | 动作 | 日版 |
| 29 日 | VR 网球 4 | Virtua Tennis 4 | SEGA | 体育 | 欧版 |
| **2011 年 5 月** | | | | | |
| 10 日 | 乐高加勒比海盗 | LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game | LucasArts | 动作 | 美版 |
| 17 日 | 边缘战士 | Brink | Bethesda Softworks | 主视角射击 | 美版 |
| 24 日 | 尘土飞扬 3 | Dirt 3 | Codemasters | 竞速 | 美版 |
| 24 日 | 灵异恐惧 3 | F.3.A.R. | Warner Bros. | 主视角射击 | 美版 |
| 26 日 | 赤刀 真 | 赤い刀 真 | Cave | 射击 | 日版 |
| 31 日 | 地牢围攻Ⅲ | Dungeon Siege Ⅲ | Square Enix | 角色扮演 | 美版 |
| **2011 年 6 月** | | | | | |
| 7 日 | 闪点行动 红河 | Operation Flashpoint Red River | Codemasters | 主视角射击 | 美版 |
| 14 日 | 永远的毁灭公爵 | Duke Nukem Forever | 2K Games | 主视角射击 | 美版 |
| 14 日 | 伊甸之子 | Child of Eden | Ubisoft | 射击 | 美版 |
| 14 日 | 爱丽丝 疯狂回归 | Alice：Madness Returns | EA | 动作 | 美版 |
| 14 日 | 变形金刚 月之暗面 | Transformers: Dark of the Moon | Activision | 动作 | 美版 |
| 16 日 | 史坦斯闸门 比翼恋理的达令 | シュタインズ·ゲ－ト 比翼恋理のだ－りん | 5pb. | 文字冒险 | 日版 |
| **2011 年 9 月** | | | | | |
| 13 日 | 狂暴 | Rage | Bethesda Softworks | 动作射击 | 美版 |
| 20 日 | 战争机器 3 | Gears of War 3 | Microsoft | 动作射击 | 美版 |
| **2011 年 10 月** | | | | | |
| 18 日 | 蝙蝠侠 阿克汉之城 | Batman：Arkham City | Warner Bros. | 动作 | 美版 |
| **2011 年 11 月** | | | | | |
| 11 日 | 上古卷轴Ⅴ 天际 | The Elder Scrolls V：Skyrim | Bethesda Softworks | 角色扮演 | 美版 |
| **发售变更** | | | | | |
| 未定 | 魅影破坏者 | ファントムブレイカ－ | 5pb. | 格斗 | 日版 |
| 未定 | 特洛伊无双 | TROY 无双 | Koei Tecmo | 动作 | 日版 |
| 未定 | 终焉 | ESCHATOS —エスカトス— | Qute | 射击 | 日版 |

**其他期待游戏**

| 预定发售日 | 游戏名 | 类型 | 预定发售日 | 游戏名 | 类型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2011 年内 | 最终幻想 XⅢ -2 | 角色扮演 | 2011 年内 | 潜龙谍影 崛起 | 动作 |



# EA史上最强FPS! COD Killer 正在诞生!

过去十几年来，EA 与 Activision 之间围绕 FPS 的战争与游戏中的战火一样热烈。本世纪初，EA 的《荣誉勋章》让 FPS 走出了狭窄的走廊，进入了开阔的战场，将诺曼底登陆那样的激烈场面摆到玩家面前。但是《荣誉勋章》风光了没几年，其开发团队就被 Activision 挖走，他们成立了 Infinity Ward。以此为标志，《荣誉勋章》开始走下坡路，而 IW 的《使命召唤》成为新一代 FPS 之王。但是历史即将开始又一次轮回，EA 挖走了 IW 的主力，同时《使命召唤 黑暗行动》在玩家中的反响一落千丈。EA 正逐渐进入状态。在 IW 主力们成立的 Respawn 为 EA 开发的新作诞生前，EA 自家团队的一款新作将率先向《COD》发起猛烈进攻。这就是瑞典 Digital Illusion CE 工作室的《战地 3》。

| 战地3 | EA | | 主视角射击 |
|---|---|---|---|
| X360 | Battlefield 3 | | 美版 |
| | 2011年第四季度 | 多人在线 | 59.99美元 |
| | 无对应周边 | | 对应玩家年龄：17岁以上 |

文 清国清城 美编 anubis

# BATTLEFIELD 3



■《战地 3》的中东城市，乍一看还以为是实拍的照片。

## 《战地》超级进化

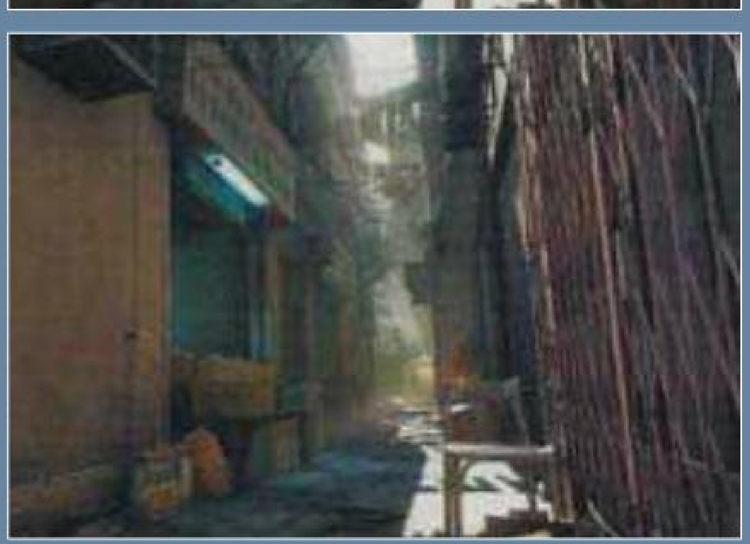
自从 2002 年的《战地 1942》发售以来，不知不觉间，DICE 已经推出了 15 款《战地》游戏与资料片，Metacritic 的统计平均分为 82 分，总计销量超过 3000 万套。在此过程中，随着 FPS 向家用机市场的转移，DICE 也逐步将围绕载具与步兵多人战斗的"《战地》系列"过渡到家用机，开始更多地关注单人游戏。去年发售的《战地 恶人连 2》销量超过了 600 万套，步入了顶尖 FPS 行列。与《使命召唤》和《荣誉勋章》不同的是，"《战地》系列"一直保持着相同的核心团队，他们的经验与技术都在不断积累和进化。现在他们将倾尽自己的所有力量，开发一款最具野心的 FPS 大作。现在正是他们一飞冲天的大好时机——在 2008 年 FPS 仅占美国 10% 的游戏软件市场份额，而到 2010 年已提高到 20%，FPS 正处于历史全盛期。

这不是分支系列《恶人连》的续作，而是主系列正统续作，将回归那种大规模的战役。EA 与 DICE 对本作充满自信，他们决定将游戏发售时间定在很可能有《现代战争 3》、《光环》新作以及《战争机器 3》等超大作的 2011 年末黄金商季期间上市，这是该系列历史上首次锁

## 照亮天空

《恶人连 2》使用了动态光源，但是要让所有光线与阴影精确呈现，是非常耗时的制作过程。霜寒 2 引擎采用了延缓光线、实时辐射着色和动态阴影等技术，美术团队可以在很短时间内将场景光源做好并完美运行。你会看到阳光照耀在墙壁上的时候，不同的材质对光线有不同程度的吸收，通过在场景中设置看不见的光球来控制光线的真实传播，以及与场景中移动物体产生的光影互动。一个控制光球包含的光源信息就相当于《恶人连 2》的整个关卡。



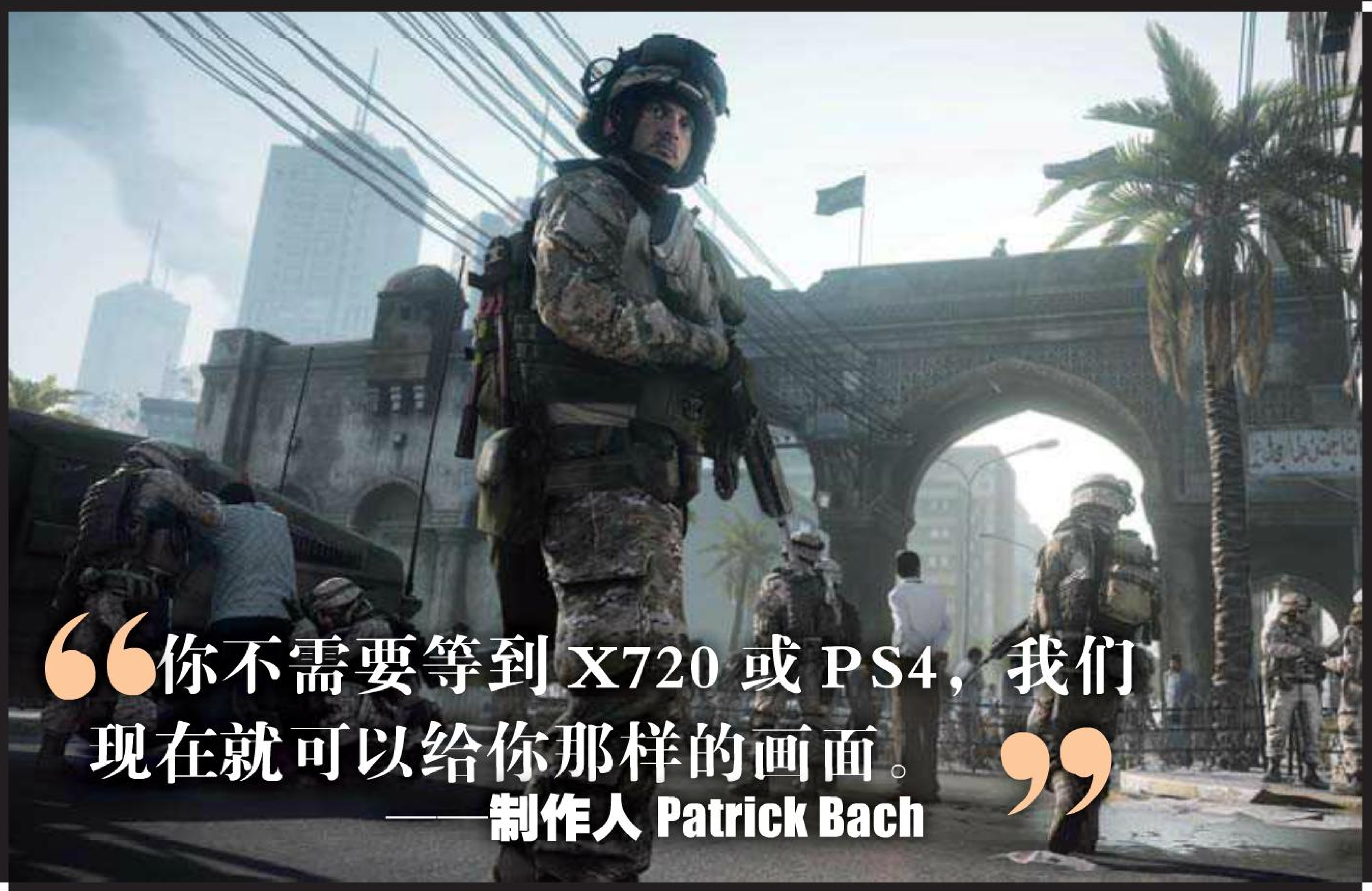


# 提前感受次世代

2005年《战地2》发售以来，系列关联作品一个又一个地出，就是正统续作迟迟不见踪影。实际上DICE一直都在构思《战地3》，研究市面上最流行的FPS，思考系列的发展方向。DICE相信，要做到真正的真实感，必须每个方面都真实，色彩、动作、光影、爆炸、音效乃至游戏系统都要完美融合。本作制作人Patrick Bach说："你要感觉到眼前的阳光，感觉到呼啸而过的子弹。大家都想实现这样的目标，但是我们认为只有我们能做到。"

DICE决定启动一个充满野心的计划，将其研究的所有高端技术都用在这款《战地》最新作中。《战地 恶人连》完成时，DICE已经确信该引擎无法达到《战地3》的目标。所以在《恶人连2》的开发开始之前，DICE组建了一个工程师团队，将整个霜寒引擎重新改写，使其能在提升效率的同时，加入数据流技术、延缓着色技术、实时光源、高动态范围音效、大规模破坏、和全新的动作系统。DICE相信通过这些技术就可以在本代主机上做出下一代游戏的效果。

Bach说："你不需要等到X720或PS4，我们现在就可以给你那样的画面。"






# 《恶人连2》的4倍规模！

《战地》拥有大批忠诚的PC玩家，在他们看来，该系列就是一个纯粹的在线多人网战游戏。Bach说："有些人对《战地》太关心了，以至于他们根本就不愿意游戏中有任何单机内容。就算你做了他们也不会领情。所以我们要确保多人模式能对得起《战地》这个牌子，不至于让人觉得我们因为要做单机内容而冷落了他们。我们有一个很大的团队，大约是《恶人连2》团队规模的两倍，是《战地2》团队规模的三四倍。"

真实是《战地3》的主要诉求点，所以DICE放弃了《恶人连》那种玩世不恭的格调。目前内部演示的DEMO是从国会听证会开始，背景音乐中充满紧张氛围。

"你意识到了吗？"有人问站在麦克风前的军官。

"就在苏莱曼尼亚附近，在伊拉克库尔德斯坦，"有个士兵回道。

提问者继续自顾自地提问。"这次任务是你们第一次与PLR军队作对……"

"我们的情报有限。我们获得了关于PLR的高层简报，在伊朗边境将会有动乱发生，很可能会有政变。"士兵如此回答。

"你们是否有留意参与此次行动的WMD搜索队？我要提醒你一下，长官，你仍然是宣誓为国效命的军人。"

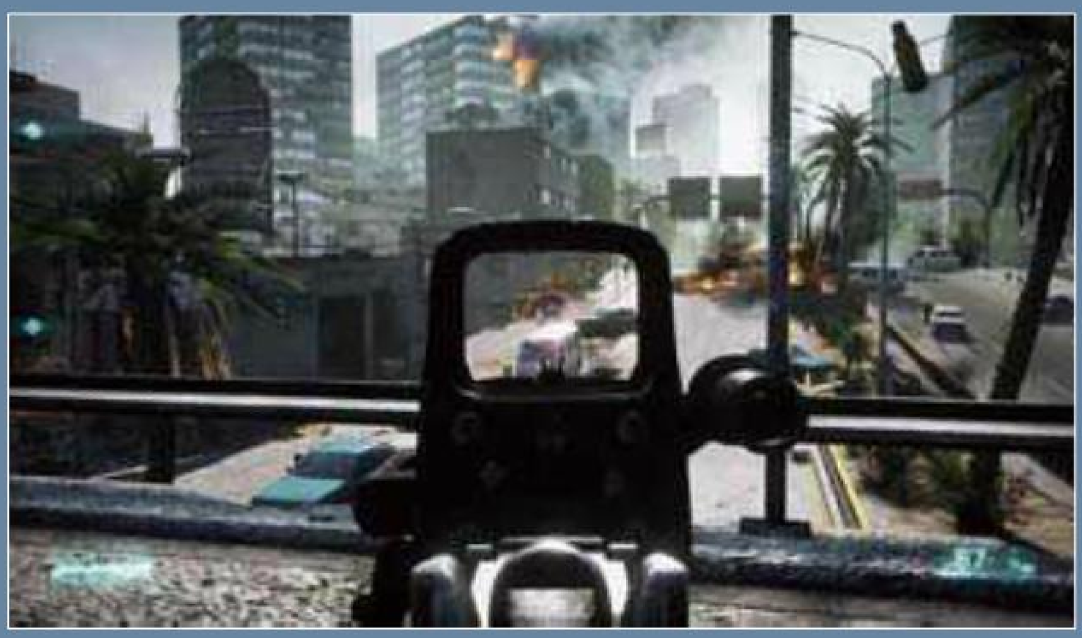
"很抱歉先生，我不知道你在说什么。"

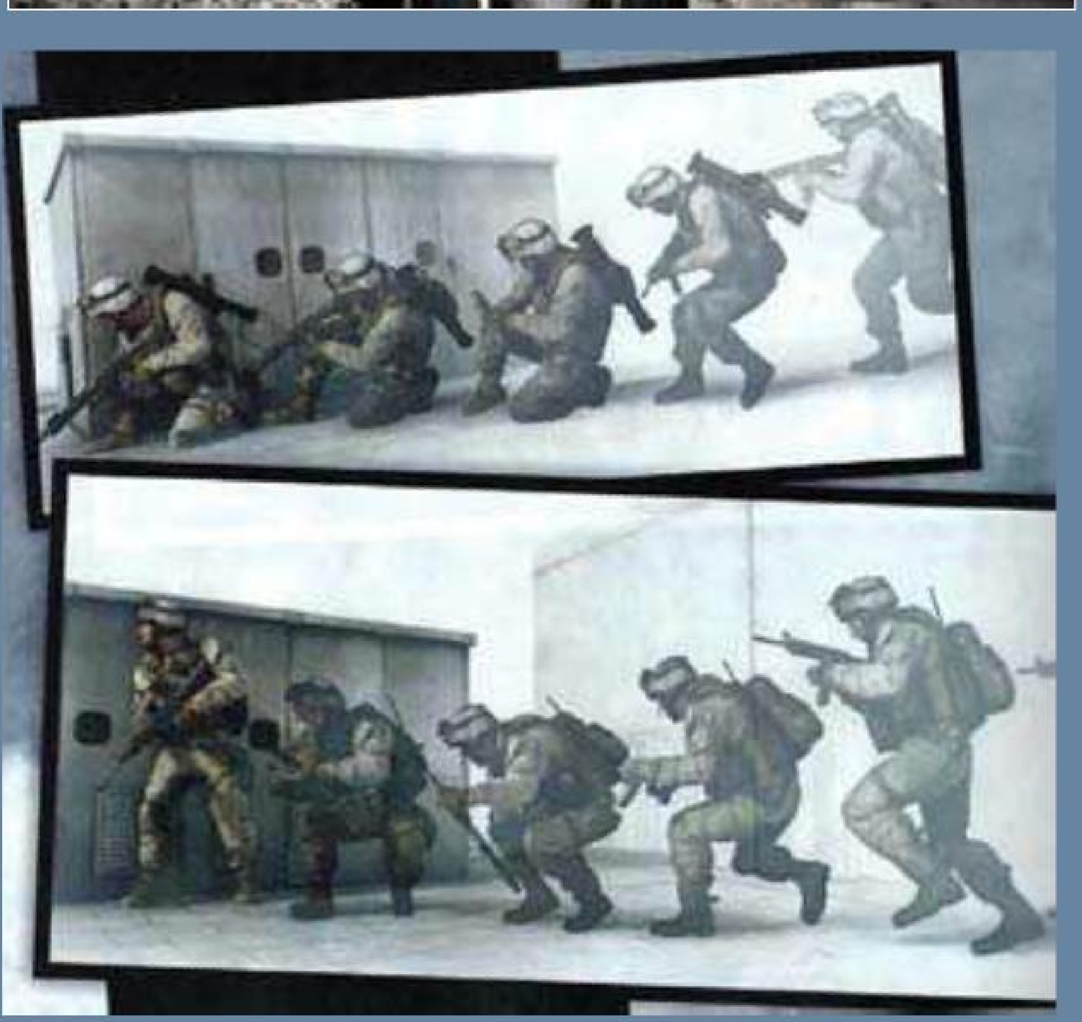
"Black长官，我们只想知道那天究竟发生了什么事……"

## ANT

与光影技术一样，《恶人连2》的动作也相当真实。在该作完成之后，DICE从多家工具软件厂商那里物色动作引擎，包括Havok、Natural Motion等，最后却是在母公司EA那里发现了最合适的技术，那就是EA Sports在各种体育游戏中使用的ANT技术。该技术并非为FPS而开发，但它本身其实是由一系列的插件组成，EA的任何工作室都可以调用。DICE将其应用于霜寒2引擎，并且进行了调整，使其适用于战争FPS。

DICE首次为AI角色与多人模式分别设计了不同的动作，AI角色的行为更有目标指向性。开发者还可以通过便利的指向技术，根据人物的位置和所处状况发布指示。而在多人模式中，玩家所控制角色的动作则与AI控制时有很大的不同，更有战略实用性与真实感。



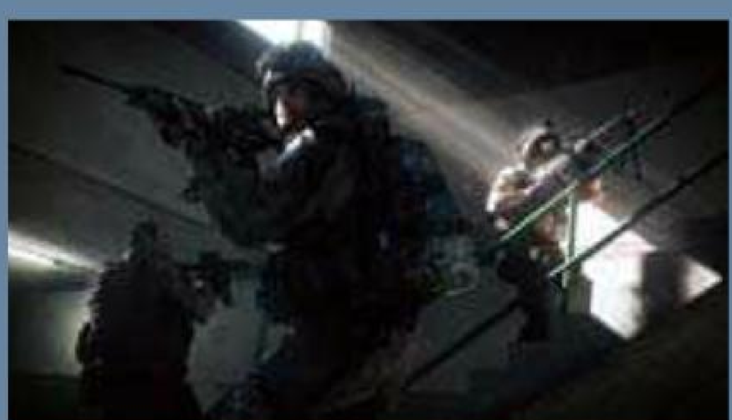



■玩家要通过 QTE 的方式将受伤的士兵拖到掩体后。

## 声音的力量

《战地 恶人连 2》已经是当前市面上音效最好的游戏之一,《战地 3》在这方面也会有明显进化。本作音效总监 Stefan Stranberg 和他的团队在瑞典的一次军事演习期间进行了战地实际录音，从步兵的战斗，到坦克和直升机，所有音效都是来自实物。而且本作在音效上也非常注重武器的力量感，那种子弹射来时不断逼近的冲击感被忠实呈现。Stranberg 回忆说 :“那种武器的绝对力量感是非常有胁迫性的，用玩家的音箱来完成这个任务不容易，我们之前尝试过，这次又进化了。”

本作的音效将会更清晰，不像多数游戏将所有音效掺在一起，显得嘈杂。玩家会更容易做到听音辨位，这也更好地描绘了战场上的实际体验。即使周围有枪声，你也能清楚地听到旁边房间里敌人逼近的脚步声。附近的载具在朝着哪个方向开，以及是否在爬坡，都能听得出来。


▲在游戏中要竖起你的耳朵，通过声音可以辨别敌人的位置。



■到集结点时先四处观望，看有没有敌人埋伏在附近。

## 巷战

接着游戏画面从听证会现场渐渐淡去，过渡到一辆由美国海军陆战队驾驶的轻型装甲车内部。那一年是 2014 年，海军陆战队第一侦察队正在苏莱曼尼亚一带巡查，那里是库尔德斯坦的经济与文化中心。当装甲车轰隆隆地开进市中心，士兵们开始吼唱着 Johnny Cash 的《God's Gonna Cut You Down》。歌还没唱完，无线电里传出了紧急对话。

“Misfit1–3， 这 里 是 Misfit actual，我们这边出状况了。让你的队伍下车，尽快赶过来。”

士兵们抱怨了一番，也只能照吩咐行事。装甲车就在市中心车流繁忙的道路中央停了下来，士兵们冲向附近脏乱的街道。那些被堵在路中央的司机们咒骂着，鸣笛声响成一片。此时 5 人小队已穿过小巷，赶到集结地，他们习惯性地扫视着周围的墙壁拐角和阳台，看是否有敌人埋伏。

指挥官很快出现在面前，他说明了情况：有一支小队在前往调查某化学武器基地时失去了联络，只知道他们出事前曾出现在敌对地区的一个禽肉市场。第一侦察队的职责就是找到这支队伍，把他们安全带回来，免得被“人民解放及抵抗部队”（PLR）发现。

于是这群士兵继续穿过后巷，抄近路来到了一个灯光昏暗的仓库里。在那里还能听到外面的直升机轰鸣、汽车鸣笛与狗叫声。突然一阵低沉的震动声响起，整栋建筑摇晃起来，四周的物体纷纷落地。

“应该告诉国防部把这个军火库也炸了。”一个士兵说道。

“应该是发生地震了。”另一人说。

队伍走到了一个十字路口，他们躲在一排武装吉普车后面，但是吉普车突然开走，他们暴露在了敌人的枪口之下。这时音乐节奏骤然变得紧张，空气中充满危险的味道。

进入 DEMO 的好几分钟之后，终于响起了第一枪。是狙击手！

子弹击中了一名士兵，原本安静的广场变成了死亡陷阱。玩家要通过一系列的 QTE 将士兵们带到安全地带。士兵们互相呼喊着敌人的所在方位，立即开始还击。将受伤的士兵拖到安全地带后，玩家也加入战斗。将附近的汽车当作掩体，成功将敌人击退。小队正开始向前进，高处的敌人射来一枚火箭弹，他们不得不四下散开寻找掩体。玩家可以朝敌人的方位扔一颗手榴弹，将掩体炸掉，然后将其消灭。

# 地震中的激战

接着转到任务的另一个部分，士兵们朝屋顶进发，指挥官告诫说："狙击手还在上面，小心点。"

将门打开的那一刻，立刻有一颗子弹飞来，指挥官让士兵们在掩体后步步为营地前进，再通过弹道摸清对方的确切位置。这场战斗令人想起电影《拆弹专家》。玩家无法细想，掩体正因为狙击枪的射击而被逐渐破坏，紧张的气氛逐渐提升。最后，终于有士兵发现狙击手就在对面50码开外的一座酒店客房里。Black长官要求同伴提供火力支援，然后他用火箭筒朝对面轰炸，接着是一段慢镜头，Black迅速瞄准后立刻开火，看着火箭弹击中目标，整栋酒店大楼发生猛烈的爆炸，浓烟滚滚而起，霓虹灯招牌被炸落。整个爆炸效果显示了霜寒2引擎的威力。

接着DEMO又向前跳。Black在一间黑暗的地下室里，与队友们失散了。这时有声音传来，"听到了吗，Black？沿着那根该死的电线走。"这时紧张的音乐又响了起来，Black在排气管道中爬行，大楼里时不时传来震动声，似乎又地震了。



"不用担心，顺着线爬出来就是。"另一头的士兵喊道。

Black爬出通风口后，听到了炸弹微弱的哔哔声。他找到了炸弹的位置，正要拆弹，突然一个男子从身后跳了出来。一阵QTE的肉搏之后将对方消灭，哔哔声越来越急促，不过总算还赶得及拆弹。之后Black走到了街上，外面正在激烈的交火。Black立刻加入战局。当爆炸声此起彼伏之时，之前断断续续的小地震变成了大地震，整条街道的地面被撕裂，周围的建筑纷纷坍塌，整体画面效果震撼到令人窒息。此时Black身后的一座七层建筑也摇摇欲坠，突然整个地基被连根拔起，朝着Black的方向倒了下去。这一段绝对是家用机游戏历史上最真实的大楼倒塌场面。

目前为止的内部DEMO演示都是围绕视觉效果的展现，DICE对本作的剧情只字不提。游戏的故事看来会从不同士兵的角度展开，而战场应该不止是DEMO中的中东地区。Bach说："我们有那样的能力与技术，可以选择任何地点，而不是被限制在伊朗和伊拉克边境的小镇。你不会整天待在中东，你将会有充分的理由在各地作战。"

## Destruction 3.0

《恶人连》在《战地》系列"中首次引入了对游戏中墙体与物件的破坏效果，《恶人连2》进化为整个建筑都能炸塌。本作的破坏效果再次升级，将实现大规模的场景毁坏。

霜寒2引擎做出来的战场，没有哪个地方是绝对安全的，因为一切都有可能被毁坏。目前所演示DEMO中最震撼的就是突然发生的大地震将整条街摧毁。朝建筑物发射火箭弹时，大爆炸产生的冲击波将上下几层楼的所有玻璃震碎，整个爆炸点瓦砾纷飞，几乎与现实中的爆炸无异。理论上，DICE可以用该引擎炸掉世界最高楼"迪拜塔"那样的巨型建筑。而本作的美术总监Gustav Tilleby说："我们这才仅仅展示了该引擎的皮毛而已。"

在PS3的《机车风暴 启示录》中也有壮观的都市场景破坏效果，但是与本作相比，二者的真实度完全不在一个级别之上。制作人Bach说："必须要真实可信，不能每个地方都被震得不成样子。我们会在地图上的一些点设置一些事件，不止是爆炸和地震，我们有很多很酷的东西等着大家。"




■这个用火箭筒炸楼的片段展示了霜寒2引擎的威力。

# 弹幕中的真红一刀！




文 奈落 美编 木仙

| 赤刀 真 | Cave | | 射击 |
|---|---|---|---|
| X360 | 赤い刀 真 | | 日版 |
| | 预定2011年5月26日 | 1人 | 6800日元 |

Cave 于 2 月 19 日紧急公布了几款大作，其中最为惹眼的要数这款移植自大人气街机弹幕游戏的《赤刀 真》。本作街机版于 2010 年 8 月开始嫁动，问世以来吸引了大量弹幕游戏爱好者的眼球。本次移植 X360，一直眼馋街机苦于玩不到的玩家们终于开心了。本作预定今年 5 月 26 日发售，限定版 8800 日元，通常版 6800 日元。

## X360版特别角色登场！



新加入的BOSS角色。全名绫濑なずな，训练生时代与主角是同窗，实力非常强劲。但是因为个性急躁，难以驾驭，最终没有成为正式队员。对主角等人由羡慕变为嫉恨。

## 图像全面进化 新角色登场

既然是高清主机移植，游戏的画质自然是变为高画质。完全对用 16:9 而且可以在选项里选择传统的 4:3，照顾了怀旧的玩家。新作中敌人出现的位置和弹幕的结构做出了大幅调整，保证了新鲜感。当然，最让人激动的就是追加了超美型的敌方 BOSS“なずな”。除此之外，还追加了新的语音对话、新系统、新章节。

发布会现场，老牌声优巘内贤雄现场演示了新的语音对话。

## 反帝国组织 月华



### 一号机 金盏花

椿由我来守护，我绝不会让你死去！

幻忍 朝霞堇

CV：高桥麻由子

毛遂自荐的幻忍新人，同时也是椿的师妹。她自愿被椿杀死以便使其灵魂封印在血晶刀中。帝国将校柊将孤苦无依的她养大成人，同时也是她的恩师。

过去已经与我无关，我会亲手将命运一刀两断！

祈祷人 神条椿

CV：木下纱华

曾经的十干十人众之一，忍受不了帝国的暴行终于揭竿而起，举起了反叛的刀。她杀死了如妹妹般的朝霞堇，将其灵魂封入血晶刀，成为了她的祈祷人。她为了标明和自己的过去一刀两断，舍弃了女人的身份，从此以男装示人。

### 二号机 蝴蝶兰

我绝不会放过你的，让你尝尝我灵魂的力量！

幻忍 西园寺桔梗

CV：山中真寻

他的父亲就是帝国之长芭蕉，同时也是杀死他母亲的凶手。之前也是优秀的十干之一，但是知道帝国的一些秘密之后毅然举起了反旗。为了替无数国民报仇更为了替自己的母亲报仇，桔梗将自己的灵魂献给了血晶刀，成为了妹妹的幻忍，获得了巨大的力量。

决不会辜负哥哥的决心，我会独自背负对哥哥的思念。

祈祷人 西园寺牡丹

CV：武田华

按照灵魂仪式的要求，她亲手杀死了哥哥桔梗。身为西园寺家的大小姐，她并没有成为十干之一。牡丹的性格非常活泼，在操控飞行器方面是一流的行家，梦想没有纷争的世界的她看到满目疮痍的现实，发现理想终究是梦。由于承受魂之代价，双目失明，但是也获得了感知周围事物的能力。

## 三号机 八重樱



我会把哥哥，还有整个国家夺回来，谁也不给！

幻忍 **真田铃兰**

CV：江里夏

曾经被帝国利用的少女，为了阻止哥哥青桐而加入战斗。一度被亲生哥哥青桐斩杀至濒死状态，幸而被紫苑所救。受到打击的铃兰自愿献出生命成为紫苑的幻忍。

你说这样的代价如何？铃兰啊，我们一定会赢！

祈祷人 **小早川紫苑**

CV：八木かおり

从拥有“庚之印”的十干真田青桐手中救下了他的亲妹妹，并一起逃出了这个国家，并与桔梗等人在外围成功汇合。看到铃兰的决心，决定与她结为血晶刀的契约关系。契约的代价是“青春”，所以紫苑会以年老的形象示人。

## 帝国芭蕉军团



力量才是正义，为了力量我将不择手段！

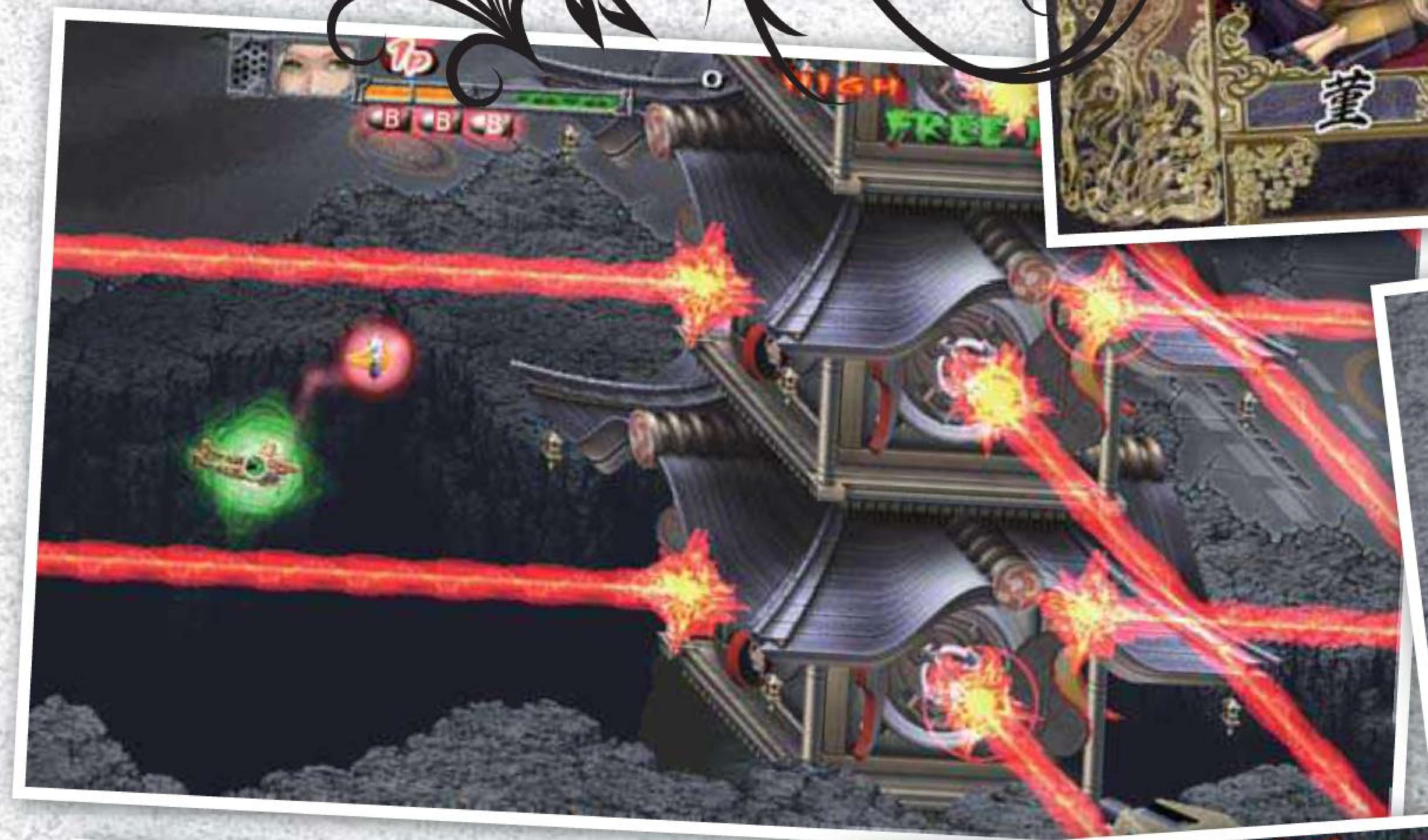
**柊**

CV：岖内贤雄

帝国芭蕉军团最高指挥官，为了成为十干舍弃了前半生的身份。他的原名是六道柊。他是全部十干中最为强大的存在，唯一能与血晶刀的灵魂束缚一决高下的男子。

## 多彩的战斗，极致的弹幕体验！











# Ever17

X360 文字冒险 ■Ever17 ■5pb. ■日版 ■2011年7月

5pb. 在2002年发售的科幻恋爱冒险游戏名作《Ever17》终于决定移植X360，预定今年7月发售。初回限定版价格8800日元，通常版价格6800日元。本作曾经创下10万套的贩卖佳绩，是科幻类恋爱冒险游戏中的经典之作。此番移植更是追加了新结局以及多种要素。

## 经典再现

### 故事梗概

2017年春天，故事的主人公之一仓成武来到大海中的主题公园“LeMU”，不幸遇到事故被封闭在了“LeMU”之中。此时公园的智能系统告诉所有人，由于水压调机器出现故障，海中公园在170小时17分钟后就会不堪水压而覆灭。

玩家将扮演仓成武和另一名失去记忆的少年这两位主人公，在海中公园里和众多充满谜团的少女一起寻求从这里逃出的方法。





### 新加要素

本次X360版式由5pb. 和サイバーフロント两家公司共同开发，新作虽然使用原作的主线内容，但加快了叙事节奏，也有新的结局和主题曲。图画方面，海底公园“LeMU”的设计进行了一定的调整，新剧情事件中的CG和角色新服装也有增加。除此之外，最让人心动还要数众多角色的2DCG画面会进行全新的3D建模，这一点对玩过原作的人来说可谓杀伤力十足。本作的初回限定版包括两张原生CD和迷你资料设定集。



### 角色介绍



**仓成武**

CV：保志总一朗

本作的主人公，大学三年级学生。偶然来到海底公园却不幸遇到事故被困其中。比起一般的同龄人要成熟冷静一些，是一个值得依靠的年轻人。

［文：奈落］

---

# 装甲核心 V

X360 动作射击 ■ARMORED CORE V ■FROM SOFTWARE ■日版 ■未定

如之前多次宣传的一样，本作和以前的《ARMORED CORE》相比，把重点放在了玩家们的团体合作上。在实际游戏中，通过合作把取得领地以及维持领地作为大目的。而且这次绍介的新要素也是提高团队合作意识的内容。

## 装甲核心逆袭之风



［文：我是阔少］



### 小队成员介绍

下面介绍的是任务成功的关键“经营模式”，该模式下玩家的使命就是团队挑战，一次出击最多可达五架机体。其中由一个人“操作者”负责指挥团队的，这和其他四名角色的要求略有不同。“操作者”的主要特色是可以从专有的画面来从俯视角度观察地图，可以在地图之间自由切换，并读取屏幕上的信息，并以此为依据向队员发出指示。同时其他玩家也需要从团队的角度观察战局度，收集敌人的信息，并将对战斗有利的情报发送给团队。取得，解析这样的情报，适当的进行判断，进一步将其确实的传递给队员。这样游戏方法是以往系列没有的创新。成为团队合作的要点的操作可以说是本作象征性的一个新系统。

### 领地配置

先最初绍介的“领地配置”这个新的要素。本作虽然游戏开始时领地数为0，但是只要战斗并获胜即可获得领地。于是守住获得的领地的必要性就显现出来了。由其游戏是24小时持续进行的，是不知道敌人何时采取行动，而玩家也不可能持续在线。因此，配置炮台等的目标，防备敌人的攻击就需要要配置领地，配置的领地将作为“迎击任务”被配送，其他的团队无论什么时候都能挑战。此时，队员只要锁定游戏，就可以直接迎击前来侵攻的对手。



# 魅影破坏者

X360 ■ファントムブレイカー ■日版
格斗 ■5pb ■2011年春

［文：我是阔少］

今日以制作GALGAME闻名的5pb社公布了自己的X360独占新作，令人意外的是这回5pb社为大家带来的是一款2D格斗游戏，下面我们就来看看游戏登场人物的基本资料吧。

美少女大乱斗




## 角色介绍



### 芽衣 MEI

声优：田村尤加利 年龄：14
升高：150cm 体重：50kg
血型：B 生日：4/10
三围：88.52.83 职业：偶像
武器：キャンディ（魔法棒）
类型：平衡型

14岁的偶像魔法少女，手持魔法棒可以使用魔法攻击。

### 莲 REN

声优：铃村健一 年龄：18
升高：170cm 体重：61kg
血型：O 生日：7/7
职业：自由职业者 武器：甲太郎（拳套）
类型：力量型

为了救助得了不治之症的妹妹决斗参加战斗，典型的热血少年。

### 柚叶 YUZUHA

声优：丰崎爱生 年龄：16
升高：163cm 体重：43kg
血型：O 生日：12/25
三围：78.51.75 职业：忍者
武器：翔鹤と瑞鹤（忍者刀与苦无）
类型：速度型

期望复兴幕府的忍者后代，刻苦修行忍术的同时也是一个精力充沛的女高中生。

### 影雾 M

声优：森谷里美 年龄：不明
升高：150cm 体重：40kg
血型：B 生日：1/2
三围：76.52.80 职业：无职业
武器：ヒューマンガス（废金属杖）
类型：机警型

失去记忆的迷之少女，单纯为了满足破坏欲而参加决斗。

### 美琴 MIKOTO

声优：水树奈奈 年龄：19
升高：160cm 体重：50kg
血型：A 生日：8/19
三围：83.57.84
职业：音大一年级学生
武器：マエストロ（大剑）
类型：力量型

手持大剑的黑发少女，是音大女生中有名的小提琴家。

### 稚 WAKA

声优：松来未佑 年龄：17
升高：162cm 体重：52kg
血型：O 生日：9/14
三围：94.54.74 职业：巫女
武器：火奉刀（剃刀） 类型：速度型

九纹神社的巫女，同时也是一名高二女高中生，与ファントム因缘很深，希望阻止决斗的发生。

### 唯月 ITSUKI

声优：长谷川明子 年龄：18
升高：158cm 体重：46kg
血型：A 生日：6/26
三围：87.55.83 职业：女仆
武器：マギー（战斗锤） 类型：平衡型

曾经的名门大小姐，家道没落后在女仆餐厅打工，不知世事但对充满正义的伙伴充满敬重。

### 莉亚 RIA

声优：东条利亚 年龄：22
升高：164cm 体重：52kg
血型：AB 生日：5/30
三围：92.58.79 职业：秘书
武器：アルディナ（二刀流）
类型：平衡型

追询杀母之仇的二刀流使用者，为了寻找犯人而参加决斗。

文 纱迦 美编 一刀




| BEN 10 外星神力 | D3 Publisher | 动作 |
|---|---|---|
| X360 Ben 10 Alien Force: Vilgax Attacks | | 美版 |
| 2009 年 10 月 27 日 | 1 人 | 49.99 美元 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：全年龄 |

《BEN 10》是由Cartoon Network独资开发的动画片，主人公名叫Ben Tennyson，台版翻译为田小班。因为这个译名很喜感，本文就采用这个名字了。田小班在升小学五年级的暑假中意外获得了一个变身腕轮，能够籍此变身拥有不同能力的外星人。游戏由D3 Publisher，不过素质意外地不俗，打起来一气呵成，部分解谜很杀脑细胞，在成就神作中算是素质偏中上的。




## 十岁男孩变身大作战

| 成就数量 | 1000点/24个 |
|---|---|
| 难度 | ★☆☆☆☆ |
| 在线成就点数 | 无 |
| 全成就所需时间 | 10小时左右 |
| 有无会错过的成就 | 无 |
| 有无不影响成就获得的秘技 | 无 |
| 有无成就BUG | 有 |

本作流程不长，素质偏上，可谓优秀。游戏一共8关，难度不大，重点是解谜，通关后可选关挑战，不存在错过某个成就的问题。游戏有30个勋章需收集，只有前6关才有勋章，难度不大，亦可选关搜寻，参照本攻略不会有任何问题。

需要注意的是本作有一个成就BUG，就是如果玩家在流程中大部分时间都用一种外星人杀敌，那么用不同外星人杀敌的成就有可能解不开。应对办法有两种，一是在第一关BOSS处就拿齐全部杀敌成就，二是取得其他成就后删档重来，之后再于第一关BOSS处刷杀敌成就。不过肯定不会出现拿不到的情况，这点请各位成就犯放心。

## 杀敌成就

**True Hero** 60点
成就说明 以主角小班消灭150个敌人

**That'll be'Saur Tomorrow** 50点
成就说明 以Humungousaur消灭150个敌人

**The Iceman Cometh** 50点
成就说明 以Big Chill消灭150个敌人

**Smells Like Victory** 50点
成就说明 以Swampfire消灭150个敌人

**Road Rash** 50点
成就说明 以Cannonbolt消灭150个敌人

**Splat!** 50点
成就说明 以Goop消灭150个敌人

**Brain Power** 50点
成就说明 以Brainstorm消灭150个敌人.

**Deafening Defeat** 50点
成就说明 以Echo Echo消灭150个敌人

**Lights Out!** 50点
成就说明 以Chromastone消灭150个敌人

**Mach Speed Mauler** 50点
成就说明 以Jet Ray消灭150个敌人

**Web of Defeat** 50点
成就说明 以Spidermonkey消灭150个敌人

**Repo Man** 30点
成就说明 在第1关破坏15辆车。

杀敌成就是本作的一大重头。这些成就均可在第1关BOSS时完成，因为这个时候是无限出兵的。本作的战斗毫无难度可言，外星人们表示无压力，就是主人公田小班的肉身形态相对较弱。不过在BOSS战即使死掉，杀敌数量也不会清零，所以拿齐只是时间问题。正常流程中可以杀掉不少兵，但如前所说，游戏有杀敌BUG，所以最保险的方法还是在第1关拿齐。反正出现BUG后还是得删档回来刷，倒不如直接一次拿完算了。

破坏车的成就，需要变身为Humungousaur完成。注意如果出现杀敌BUG，即使通关后返回第1关来刷也是无法解开的。解决方法和杀敌成就一样，所以尽量第一关搞定。

## 剧情成就

**Protector of Earth** 30点
成就说明 完成第一关

**Trash Compactor** 30点
成就说明 完成第二关

**Charmed** 30点
成就说明 完成第三关

**Power Outage** 30点
成就说明 完成第四关

**Freaked Out!** 30点
成就说明 完成第五关




**Chili Fries!!!** 30点
成就说明 完成第六关

**Voided D'Void** 30点
成就说明 完成第七关

**Protector of the Galaxy** 60点
成就说明 完成第八关

**Primus Link Reestablished** 30点
成就说明 收集齐10个变身角色形态

以上全部是在通关流程中必定会拿到的成就，无需担心。



## 其他成就

**DNAided** 40点
成就说明 收集齐全部15个红勋章

**Omni-tricked Out!** 40点
成就说明 收集齐全部15个绿勋章

**Now, it's Hero Time!** 30点
成就说明 全部10个变身都升满级

30个勋章收集参见附文。升级则是需要收集黄色的光球，如果通关后还拿不齐，就选关重打即可，不是问题。

## 全收集攻略

说明：2-绿1表示第2关的第1个绿色勋章，依此类推。

### 第1关 Bellwood

**1-绿1**：本关开始后不久，当来到一处到处漏电的场景时，就能看到它，利用蜘蛛猴取得。

**1-红1**：取得绿1时，在远处会看到它，利用蜘蛛猴取得。

**1-绿2**：在上面这个场景中破坏电箱后前进，消灭一群敌人后系统指示你往右拐。此时往前往左拐，在一个路灯旁会看到绿2，利用蜘蛛猴取得。

**1-红2**：进入大厦后经过一处需要用Humongosaur推动箱子的机关，继续往前，会看到两个电梯，一个门开着，一个门关着。用Humongosaur打开关着的门走进去，下面就是红2。

**1-红3**：来到一处需要推动箱子的地方，一进去就会看到红3，利用箱子取得它。

### 第2关 Vulpin

**2-绿1**：本关一开始，用蜘蛛猴抓管子爬过绿色沼泽，之后会出现一大群敌人。全灭之后用Humongosaur破坏左边的机器就会发现。

**2-红1**：干掉两条蛇头后，红1出现在对面。

**2-绿2**：在前面很快就会看到，不会错过。

**2-红2**：当来到一处平台会时开时关的绿色沼泽时，左边有红2。

**2-绿3**：继续往前，在一个大房间里有一群敌人，这里有绿3。

### 第3关 Terradino

**3-红1**：本关第一次利用滑翔后，往山下看，会看到红1。

**3-红2**：即将进行第3次滑翔时会看到，在左边。

**3-绿1**：前面有一个谜题需要先拖箱子压机关，再用火球烧掉荆棘。开门后前面的一朵花后面就是绿1。

**3-绿2**：过了大型石龙解谜房间后，前面有一个房间需要用Cannonbolt滚开门，这时你会看到里面还有一扇门，门里是绿2 。只要走过去用Humongosaur扳开大门即可。

**3-红3**：在天花板会往下压的房间里，很显眼。

### 第4关 Encephalonus IV

**4-绿1**：用Brainstorm打开一开始的大门后先别进去，往右边看就能找到绿1。

**4-红1**：在一个用Cannonbolt转动跳板方向的地方，远方会看到红1。转动右边后从斜坡上起跳就能拿到。

**4-红2**：在第2个需要用Brain-storm控制电脑的房间里，用激光打开左边的门，红2在里面。



**4-绿2**：在连续攀爬的过程中会看到某个平台上有一扇半掩的门，门里就是绿2。

**4-绿3**：本关最后阶段的空中连续抓取部分，走左边的分歧。

### 第5关 Anur Phaetos

**5-红1**：从一开始的上升气流飞上去，往身后看。

**5-绿1**：经过一个需要推石块解谜的地方后，走过出现的石桥，绿1在右边的灯里，打碎即可获得。

**5-红2**：躲过红色旋风从高处滑翔下来，往右边跳平台会看到。

**5-红3**：第二次滚隧道时，在分歧点往左走。有箭头提示，不用担心。

**5-绿2**：滚出这条随道后，来到一个有众多移动平台的场景，绿2在右边的某个平台上。

### 第6关 Morotesi

进入本关前请先备份存档。

**6-红1**：当Echo Echo学会SONIC SCREAM摧毁冰水晶后，就在这个场



景中的某块冰水晶里。

**6-绿1**：继续前进，消灭一批敌人，用Chromastone开动一个升降机，你会发现下方有绿1，可以跳下去取得。

**6-绿2**：消灭某批敌人后，破坏冰水晶取得绿2。具体位置不好形容，总之遇到冰水晶破坏就对了，不过这里有一定几率发生杯具，即取得不能。如果出现这种情况只能删档重打。

**6-绿3**：经过破坏的水晶桥后，破坏冰水晶。总之见了冰水晶就破坏就对了，如果之前无遗漏，此时会跳出成就。

**6-红2**：来到一个大场景，出现大量敌人，破坏这里惟一的冰水晶，最后一个收集要素在你眼前。

---




经典回顾

| 2006 FIFA 世界杯 | EA | 体育 |
| --- | --- | --- |
| X360 2006 FIFA World Cup | | 美版 |
| 2006年4月24日 | 多人在线 | 59.99美元 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：全年龄 |

## 被埋没5年的 史上第二成就神作！

选择在2010年世界杯结束后的一年来打2006年世界杯的游戏，确实有些那啥，不过对于成就犯来说这不是问题。本作的成就难度并不低，但最近发现的BUG让其变成了成就神作，甚至对《降世神通》都造成了一定的冲击。不过以今天的眼光来看，本作的素质只能用惨不忍睹来形容，那个年代《ＷＥ》在国人心目中的口碑远胜《FIFA》。

| 成就数量 | 1000点/5个 |
| --- | --- |
| 难度 | ★★★☆☆（用BUG时★☆☆☆☆） |
| 在线成就点数 | 无 |
| 全成就所需时间 | 视玩家水平而定（用BUG时15分钟） |
| 有无会错过的成就 | 无 |
| 有无不影响成就获得的秘技 | 无 |
| 有无成就BUG | 有 |

本作只有5个成就，前500点都非常简单，但后500点要求打完环球挑战赛(Global Challenge)。这个成就难度极高。特别是最高难度的几个挑战，已经达到了挑战玩家极限的程度。因此本作绝对不能被称为成就神作，但近日发现的一个ＢＵＧ解决了一切问题。ＯＫ，接下来就为大家传授这个BUG，首先来看看成就列表吧！

**1 Complete all Scenarios 500点**

成就说明 完成Global Challenge中的全部挑战

成就拿法 对评价无要求，打过即可。顺带一提的是，本成就也是目前X360游戏中单一成就点数最高的一个成就，但不是惟一的。

**4 Beat the Host Nation 50点**

成就说明 在一场完整长度的比赛中击败2006年世界杯东道主德国队

**3 Qualify for the World Cup 150点**

成就说明 在2006 FIFA World Cup模式中，晋级2006年世界杯决赛阶段的比赛

**5 Complete a Scenario 50点**

成就说明 完成Global Challenge中的任意一个挑战

**2 Win the World Cup 250点**

成就说明 在2006 FIFA World Cup模式中，捧起大力神杯

OK，现在来看看利用BUG瞬间获得全成就的办法。首先需要说明的是，只有未拿过本作任何一个成就的账户，才能使用这个BUG。如果没有信心的人，建议先上Xbox LIVE更新成就，之后断线按以下步骤行事。如果失败且拿到了其他成就，就直接从Xbox LIVE上恢复账户。只是如此一来就没有时间戳了。不过大家可以放心，此法相当简单，失败的可能性不高。

1．进游戏，先选择2006 FIFA WORLD CUP模式，难度可选EASY，时间调2分钟，直接打WORLD CUP FINAL(决赛阶段)。对自己水平没信心的人可以把时间调长一点儿，但不能调为完整长度。

2.第一场用COSTA RICA(哥斯达黎加)，大家应该记得本届世界杯的揭幕战就是德国对哥斯达黎加，因此如无意外，玩家第一场就是对GERMANY。

3.赢得这场比赛。虽然战胜了德国队，但因为BEAT THE NATION成就要求是在一场完整长度的比赛中，所以玩家不能取得这个成就。没关系。

4.保存游戏，返回菜单。

5．在菜单中选择ＧＬＯＢＡＬ CHELLENGE，选择AFRICA的IVORY COAST VS CAMEROON这场比赛。

6．用ＩＶＯＲＹ　ＣＯＡＳＴ横扫CAMEROON，完成这个挑战。

7.注意！比赛结束后，有1个50点成就会跳出来。在这个时候，你要立刻按下手柄上的导航键(也就是西瓜键)！这一步是关键所在，大家应该知道，显示成就跳出的信息大约会保持两秒钟左右，肯定够你反应的，只要保证别手柄断电失灵即可！

8.正常情况下此时按下导航键之后通常会出现成就信息栏，如果你成功的话，此时会读取较长时间，之后你就会看到，1000点成就已经入手！正常情况下整个过程用时不到15分钟，本作绝对是X360史上第二成就神作！

经典回顾




| 闪电狗 | Disney | 动作 |
|---|---|---|
| X360 Bolt | | 美版 |
| 2008年11月18日 | 1人 | 49.99美元 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：全年龄 |

电影改编游戏一般来说都是成就神作，至于动画电影改编游戏就更不用说了，印象中只有去年的《玩具总动员3》是个例外。本作推出已经有两年多时间了，游戏素质一般，但成就好拿，值得推荐。值得一提的是游戏的剧情和电影关系不大，等于是电影的剧中剧。如果你很喜欢这部片子的话，就应该玩一下。

## 人狗成就情未了

| | |
|---|---|
| 成就数量 | 1000点/37个 |
| 难度 | ★★☆☆☆ |
| 在线成就点数 | 无 |
| 全成就所需时间 | 10小时左右 |
| 有无会错过的成就 | 无 |
| 有无不影响成就获得的秘技 | 无 |
| 有无成就BUG | 无 |

本作的成就设置和传统电影改编游戏差不多，除流程必拿的成就之外，还有收集、迷你游戏、技巧性质的成就，不过就算你在流程中错过，也可以通过选关来完成。追求效率的话可以按后面的收集指南来一遍搞定。游戏的收集要素多但很简单，只有极个别藏得有点隐蔽。全游戏最难的成就就是30连击，但掌握方法之后可以在最终BOSS处完成，也不是很困难。游戏在战斗方面的难度几乎为零，这里就不多介绍了。

## 剧情成就

**Party Crasher 10点**
成就说明 打过第一大关ITALY

**Welcome to the Jungle 20点**
成就说明 打过第二大关BELIZE

**Good Comrade 30点**
成就说明 打过第三大关RUSSIA

**Well "Trained" 40点**
成就说明 打过第四大关CHINA

**Beyond Awesome, it's Be-Awesome 100点**
成就说明 打过第五大关OCEANIA

**Walking is Boring 5点**
成就说明 操纵PENNY时用滑杆做出一个指定动作

**Security Override 15点**
成就说明 成功完成一个黑客任务

**Belly Up 35点**
成就说明 弄沉战舰

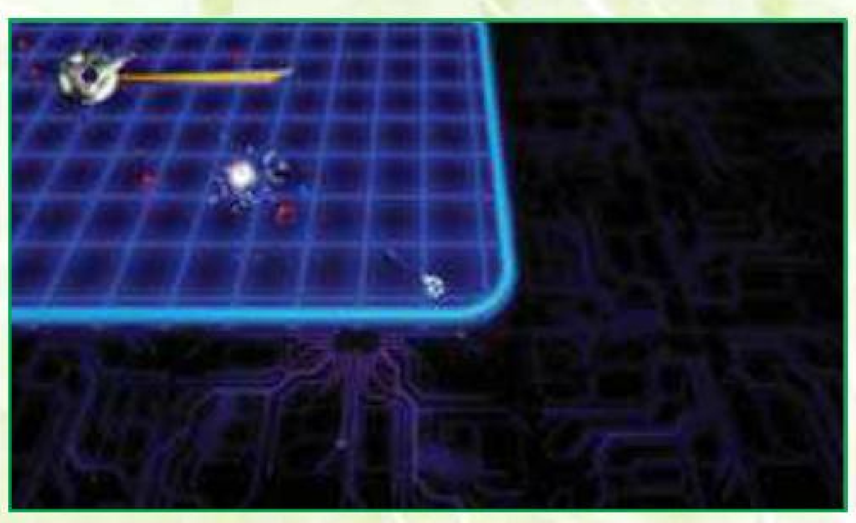
**The Cat didn't come back 45点**
成就说明 击败CALICO

以上为通关流程中一定会拿到的成就。

## 收集成就

**So you think you can hack 15点**
成就说明 完成5个黑客任务

**Tame the Mainframe 25点**
成就说明 完成10个黑客任务



**Security? What Security? 50点**
成就说明 完成15个黑客任务

**Biological Enhancement Complete 30点**
成就说明 闪电狗的HP槽升满

**Atomic Core Critical 30点**
成就说明 闪电狗的能量槽升满

**Battery Upgrade Complete 30点**
成就说明 PENNY的电池槽升满

**No hack too hidden 35点**
成就说明 找到游戏中全部黑客任务

**Hacktacular! 75点**
成就说明 无伤完成一个黑客任务

本作的收集要素共有4种。闪电狗关卡需要收集增加体力槽和能量槽的道具，PENNY关卡需要收集增加电池槽的道具，黑客任务会出现在两者的关卡。具体位置可参见后面的全收集攻略。

在流程中会出现一些黑客任务，不过这些任务的数量还不够解除完成15个成就。玩家可以在找到全部黑客任务后回到菜单选择迷你游戏，在里面选择没有打过的任务，这样就能凑齐所需的数量。黑客任务就是个很简单的射击游戏，要是你实在水平太差，就去找流程中第一个黑客任务，这要是还不能达成无伤，那笔者也无话可说了。

## 战斗成就

**Power Overwhelming 5点**
成就说明 用3种超能力(超级吼、激光眼、震地)分别杀死3个不同的敌人

**Time to increase recruiting 50点**
成就说明 打倒250个敌人

**Watch your step 35点**
成就说明 把25个敌人扔出窗外或悬崖下

**The Dog Pound 35点**
成就说明 用闪电狗的震地干掉100个敌人



**Bolt, Speak! 35点**
成就说明 用闪电狗的超级吼干掉100个敌人

**Bolt, Stare! 35点**
成就说明 用闪电狗的激光眼干掉100个敌人

**Starry Eyed 5点**
成就说明 对普通忍者杂兵使用终结技

**Which button is block? 5点**
成就说明 被黄色忍者的电鞭击中

**Indiscriminate Justice 5点**
成就说明 对双棍女忍者使用终结技

**Ruffed Up 5点**
成就说明 对黄色忍者使用终结技

**This dog doesn't play frisbee 5点**
成就说明 对使用飞碟攻击的忍者使用终结技

**Bull Whipped! 5点**
成就说明 对拿鞭子的忍者使用终结技

**Give him the Boot 5点**
成就说明 对肥忍者使用终结技

战斗成就是本作的重头，主要分为对不同敌人使用终结技和用不同的招式杀死一定数量的敌人。

终结技相对来说比较简单，当满足发动条件时敌人头上会出现一个大的B，靠近后按B即可发动，之后按提示成功输完指令即可，每种敌人用一次终结技就可以高枕无忧了。需要注意的是，被黄色忍者Glovey的电鞭打中有个成就。

闪电狗的三大绝技分别是：震地(空中RT)、超级吼(LT)、激光眼

(LB)。绝技会随剧情的推进而逐渐强化，一开始杀敌还不太利索，之后就简单了。游戏中有几处无限敌人的地方，大家只要记得优先杀敌再解谜即可，不能先杀光敌人的地方在后面的全收集攻略中有提到。

## 连击成就

**Give em the ol' one-two, or six 5点**

成就说明 打出6连击

**Mad Combo Skills 15点**

成就说明 打出15连击

**Combo Master 50点**

成就说明 打出30连击



30连击是本作最难的成就。正常情况下是很难达成30连击的，不过在最终BOSS战时可以轻松达成。当最终BOSS CALICO加血的时候，靠近他反复按X X X X X LB可形成高连击(X的次数可酌情变化)，造成一定伤害后他会逃走，如果能在他落地后迅速插上继续使用这个连击，连击数会继续下去，30连击轻轻松松就能达成。如果不行就自杀，等下次机会。

## 其他成就

**Sneaky Sneaky 50点**

成就说明 操纵PENNY在不被敌人发现的情况下完成关卡RAISIN' A RUCKUS，或HIDE AND SNEAK

成就拿法 略微有那么一点点难度，建议通关后选关达成。

**Lights Out! 25点**

成就说明 在破坏发电机

成就拿法 这个成就的取得地点是第3大关，用闪电狗的震地4次就可以破坏发电机。

**Ouch! 5点**

成就说明 被一辆SUV越野车撞倒

**Scrap Metal 30点**

成就说明 摧毁7辆SUV越野车

成就拿法 在第4大关的Pound for Pound有很多SUV，当SUV向你撞过来的时候按住RT不放即可破坏它。如果不慎死掉，之前破坏的SUV不会清零，因此不用担心数量不够。




## 全收集攻略

以下为全收集流程攻略。游戏的前两小关各有3个收集要素，因为过于简单就不多说明了。直接从第三关开始。关卡英文名后的括号表示该卡操纵的角色，Bolt为闪电狗，Penny为女孩。P代表能量槽强化道具，H代表体力槽强化道具，G代表电池槽强化道具，M代表黑客任务

### 第二大关

**One Thousand Mega Bites (Bolt)**

P: 3

1.获得Superbar后轰开大门，升级道具就在门后。

2.之后很快过桥，桥塌后就在你的前方。

3.破坏几个炸弹后有一个需要用LT轰开的木墙，轰开之后先别下去，笔直往前，很快就能看到目标。

**Raisin' a Ruckus(Penny)**

G: 3

1.第1个电池强化道具在本关一开始，第一个台阶右边。

2.第一次利用滑索往低处移动后，打败平台上的两个敌人和桥上的一个敌人，在过桥后的平台上可以找到第2个电池强化道具。

3.接下来有一个地方需连续拉动很多机关来开路，在第一个机关旁的草丛里就能找到第3个电池强化道具。

**Into the Deep(Bolt)**

P: 3 H: 3 M: 1

1.本关一开始，撞破左边墙上的雕像，在新出现的小房间里有1个能量槽强化道具。

2.在一开始的房间使用空中RT会来到下一个房间，撞破右边墙上的雕像后有一个机关，踩动之后快速来到上层，能找到1个黑客任务Nano Arena。

3.撞破这个房间左边墙上的雕像后踩动机关，快速通过就能找到一个体力槽强化道具。

4.找到第3个之后撞破地板来到下一个房间，先破坏左边墙上的雕像，老规矩，快速跳上去就有第2个体力槽强化道具。

5.接下来应该踩动这个房间里的三个机关开门，之后又是限时机关，在正中央的大板子后面有第2个能量槽强化道具。

6.来到下一个房间，撞破左边墙上的雕像，在新出现的小房间里有第3个体力槽强化道具。

7.撞破这个房间右边墙上的雕像，在新出现的小房间里有第3个能量槽强化道具。注意杀光敌人的话这一关就结束了。

**Take Out the Trash(Bolt)**

P: 3 H: 3 M: 1

1.战胜一开始的敌人后，用激光割开巨石，来到新的区域，往左边一直走能找到第1个体力槽强化道具。

2.坐上第一个升降柱之后，在有敌人出现的平台上往右走，能找到第1个能量槽强化道具。

3.拿到以上道具后，直接往右跳，走一小段能找到黑客任务Micro Arena。

4.看到第二个升降柱之后，先别急着上去，往右走，经过一个喷火的龙头，能找到第2个体力槽强化道具。

5.看到第二个升降柱时，也能看到第2个能量槽强化道具。别急，拿到上面那个之后往回走，很快就能拿到。

6.从第二个升降柱上去之后，能看到在左边有第3个能量槽强化道具。

7.从6所在位置左边打破树枝前进，走一圈后会返回原路，第3个体力槽强化道具在这条路上，不会错过。



### 第三大关

**Chew Chew Train(Bolt)**

H: 3 M: 1

1.第1个体力槽强化道具位置非常明显，不会错过。

2.第2个体力槽强化道具在一个大



铁箱的背后，稍加留神就不会错过。

3.黑客任务Kilo Arena的位置非常明显，不会错过。

4.第3个体力槽强化道具的位置略显阴险，在一辆SUV越野车后面，画面上是看不到的。

**Slobber & Clobber(Bolt)**

P: 3 M: 1

1.在第2个要用激光切割高塔的地点，往屏幕外方向走，能找到第1个能量槽强化道具。

2.割下第2个高塔后，前面的铁丝网里可以找到黑客任务Mega Arena。

3.来到公路后，走到另一边的尽头，会看到几块石头加一棵树，轰开石头能找到第2个能量槽强化道具。

4.接下来的第3个能量槽强化道具位置非常明显，不会错过。

**Hide & Sneak(Penny)**

G: 3 M: 1

1.本关开始后不久，会来到一条公路上，这时往反方向走到尽头，利用滑杆爬上，会找到第1个电池强化道具。

2.第2个电池强化道具在必经之路上。

3.捡了2之后顺着绳索滑下去，下两道梯子，就能看到黑客任务Giga Arena。

4.之后经过较长的一段路，会来到一个直升机起降区，第3个电池强化道具在此。

**That Darn Dog(Bolt)**

H: 3 M: 1

1.破坏一开始房间里的所有机器，找到第1个体力槽强化道具。

2.获得1后出房间，消灭所有敌人，进入下一个房间，在电脑旁边找到第2个体力槽强化道具。

3 4.出这个房间后，又会遇到一大群敌人，同时能找到黑客任务Nano Maze和第3个体力槽强化道具。

TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
RESEARCH
XBOY

No Barking Zone(Bolt)
P: 3　M: 1

1. 冲下一开始的楼梯后先别进门，在楼梯有第1个能量槽强化道具，画面上是看不到的。

2. 进门来到长长的走廊，破坏向上楼梯附近的一大堆桶，可以拿到第2个能量槽强化道具。

3 4. 从电梯出来后左边有个电脑室，里面可以找到第3个能量槽强化道具和黑客任务Micro Maze。




A Penny Saved(Penny)
G: 3　M: 1

1. 完成黑客任务后，通过两条绳索滑下去，落地后的区域中央有座塔，滑上去敲碎玻璃就能拿到第1个电池强化道具。

2 3. 仔细搜索这片区域，还能找到另外两个电池强化道具，位置比较显眼。

4. 之前在黑客任务房间能看到窗外有个黑客任务，从2、3之间的位置往上利用滑杆就可以取得这个黑客任务Kilo Maze了。

Base Thumpin'
(Bolt & Penny)
G: 3　P: 2　H: 3　M: 1

Bolt部分

1 2 3 4 5. 本关开始后的第一个场景里，把能破坏的东西全部破坏之



后，可以找到3个体力槽强化道具、2个能量槽强化道具。

6. 之后拖动右边的卡车，破坏玻璃，会找到黑客任务Mega Maze。

Penny部分

7 8 9. Penny行动中的3个电池强化道具都在必经之路上，非常明显。

Doggie Demolition
(Bolt & Penny)
G: 3　P: 4　M: 1

Bolt部分

1 2 3 4. 把一出来的场景中的所有东西破坏，能一口气找到4个能量槽强化道具。

Penny部分

5. 完成一开始左边的黑客任务，之后就可以跳上去利用滑杆找到黑客任务Giga Maze。

6. 取得5之后往左滑，能找到1个电池强化道具。

7. 利用滑杆来到最上层的平台后，往左走能找到1个电池强化道具(此处有敌人)。

8. 从刚才那个最上层的平台往右走，就能看到1个电池强化道具。

Pup up & Away(Bolt)
H: 1

1. 在火箭头上能找到1个体力槽强化道具。

## 第四大关

Barging In(Penny)
G: 3　M: 1

1 2. 进入第一个大集装箱后，消灭两个敌人，打开右边的集中箱可以找到第1个电池强化道具，在空中还有第2个。

3. 往前走会看到一个旋转平台，前面是第3个电池强化道具。

4. 继续前进，会在一处摆荡机关处看到黑客任务Nano Teleport。

Belly Up(Bolt)
P: 3　H: 1　M: 1




1 2. 跳起压碎铁丝网后，利用箱子跳上来，在平台左右两侧各有一种强化道具。

3. 在上述平台中央打碎玻璃，可以找到黑客任务Micro Teleport。

4. 过了这片场景后，在下一个场景可以看到浮在空中的能量槽强化道具。

5. 下一个场景中你需要开闸放水，在左方高台上有第3个能量槽强化道具，放水之后获得。

Pound for Pound(Bolt)
H: 4　M: 1

1. 第一辆SUV撞过来之后，破坏路前面的一大堆障碍物，能找到第1个体力槽强化道具。

2. 继续前进，来到一片开阔地后，能找到第2个体力槽强化道具。

3. 打破窗户进入建筑物内部时，往屏幕外方向走，能找到第3个体力槽强化道具。

4. 往前走会来到海边道路，走到尽头要转弯的地方，会找到第4个体力槽强化道具。

5. 来到一个有树的庭院里，往右走找到黑客任务Kilo Teleport。

Fetchin' Train(Bolt)

火车关没有任何隐藏要素。



## 第五大关

Ruffin' It(Bolt)
P: 1　H: 2　M: 1

1. 在一扇大门前消灭所有敌人，之后开门，在门上有1个体力槽强化道具。

2. 在下一个有敌人的场景中，破坏右边的箱子，拿到第2个体力槽强化道具。

3. 经过第2个红外线场景后，破坏场景中的箱子，可以拿到黑客任务Mega Teleport。

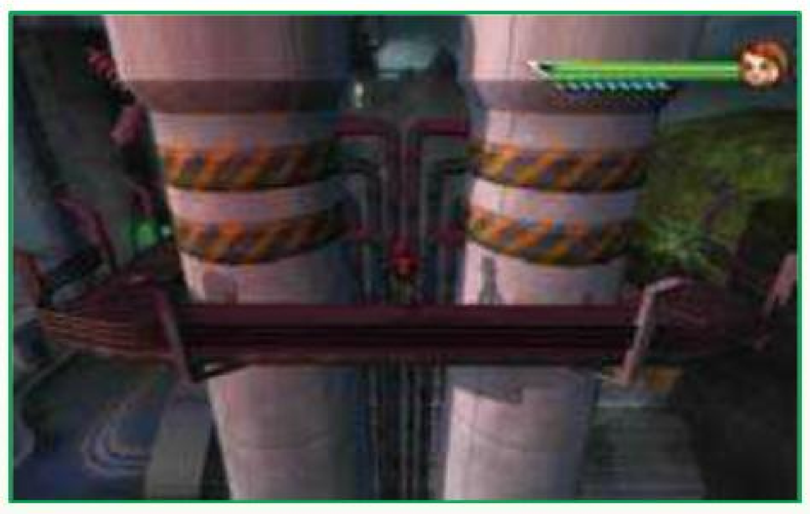
4. 经过升降台躲激光的场景后，破坏场景中的箱子，可以拿到全游戏最后一个体力槽强化道具。

Time to Flea(Penny)
G: 3　M: 1

1. 进入通风管道后能找到第1个电池强化道具。

2. 第2个电池强化道具在激光区。

3. 在第一个玩潜入的区域，在某



个箱子上有黑客任务Giga Teleport。

4. 在第二个玩潜入游戏的区域，可以很轻松地找到第3个电池强化道具。

Bounce Back(Bolt & Penny)
G: 3　M: 1

Bolt部分

控制闪电狗的部分没有任何收集要素。

Penny部分

1. 来到建筑物顶端时，这里有两个敌人和一个电池强化道具。

2. 走过前面的电网区，在使用滑杆时会看到右边有一个电池强化道具。

3. 继续前进，利用滑杆升到顶端，右边有黑客任务A l p h a Teleport。

4. 在控制室能找到全游戏最后一个电池强化道具，同时解除成就Battery Upgrade Complete。

Bridgin' the Gap, Part 1(Penny)
M: 1

1. 本关前进的途中，会自然而然看到最后一个黑客任务O m e g a Teleport。但此时你还拿不到它，得经过一系列跳跃之后来到它上面的平台上，滑下去就可以拿到，如果你是严格按本攻略来的，你将同时解除成就No hack too hidden。

Bridgin' the Gap, Part 2(Bolt)
P: 3

1 2 3. 本关的收集毫无难度，最后3个能量槽强化道具就在必经之路上，如果你是严格按本攻略来的，获得后解除成就Atomic Core Critical。




卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织




| 超级大坏蛋 | THQ | 动作 |
|---|---|---|
| X360 Megamind | | 美版 |
| 2010年11月2日发售 | 1人 | 59.99美元 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：10岁以上 |

《超级大坏蛋》是一出颠覆漫画英雄电影的动画片——好吧，关于电影的介绍就打住了，直接说回游戏。可能大家看了标题，觉得有点莫名其妙：这不是《X360专辑》么，怎么白金神作都出来了？呵呵，这是因为本作的PS3版是截止到目前为止最容易拿白金的游戏，所以有必要单独提一下。而本作的X360版毫无疑问也很简单，而且成就设置比奖杯设置更容易，不过本作算不上最强成就神作，原因嘛大家都晓得——《降世神通》，不过不管怎么说，2个半小时全成就，你真的不能要求更多了！

## 最强白金神作，较强成就神作

| | |
|---|---|
| 成就数量 | 1000点/25个 |
| 难度 | ★☆☆☆☆ |
| 在线成就点数 | 无 |
| 全成就所需时间 | 150分钟 |
| 有无会错过的成就 | 无 |
| 有无不影响成就获得的秘技 | 无 |
| 有无成就BUG | 有 |

本作的玩法和传统的美式动画电影改编游戏差不多，先通关，之后能选关，因此不存在什么错过什么的问题。但本作的强悍之处在于流程短、无收集！是的，你只要顺着往下打就可以了。当然并不是说你只要通关就能解全成就，通关之际有几个成就是有可能拿不到的，这种成就全部都是BOSS战不死的成就，由于本作的难度实在太低，因此这种成就基本上也等于是送分。

需要注意的是，本作有比较严重的成就BUG，其表现为过关时随机死机。据香港Xbox 360游戏俱乐部的站长说，出现这一问题的原因可能是过关时同时拿到了过关成就和打BOSS不死的成就，避免方法就是分开来拿。不过如今官方早已放出了修正死机BUG的升级档，只要打之前升一下级就可以避免。为了方便没条件上网的朋友，本专辑的光盘里已经附上了这个升级档，文件名为：TU_1A5222S_0000004000000.0000000000081。



## 剧情成就

**Museum Master 30点**
成就说明 通过关卡The Museum

**Downtown Domination 30点**
成就说明 通过关卡Downtown

**Destruction Doom 40点**
成就说明 通过关卡Demolition Site

**Tickets Please 30点**
成就说明 通过关卡The Under-ground

**Funky Fumes 30点**
成就说明 通过关卡The Sewers

**Funky Disco 40点**
成就说明 通过关卡Funky Disco

**Uptown Hero 30点**
成就说明 通过关卡Uptown

**Hot Pavement 30点**
成就说明 通过关卡The Overpass

**Hot Flash Fizzle 40点**
成就说明 通过关卡Blue Tighten Battle

**Tame Blue Tighten 50点**
成就说明 通过关卡Blue Tighten Battle

**Mega-Hero 75点**
成就说明 通关

**Pod Race 25点**
成就说明 解锁Pod Race小游戏

**Mega-Ball 25点**
成就说明 解锁Mega-Ball小游戏

**Rampage 25点**
成就说明 解锁Rampage小游戏

**Mega-Blast 25点**
成就说明 解锁Mega-Blast小游戏

**Sticky Boots 25点**
成就说明 解锁Sticky Boots小游戏

以上全部成就均为剧情成就，通关即可全部拿到，包括解锁小游戏的成就。说实话笔者真不知道这些小游戏是什么内容。



## 不死成就

**Mega-Skill 50点**
成就说明 不死完成故事模式其中一关

**Descruction Derby 50点**
成就说明 不死打败第3关BOSS
成就拿法 BOSS的行动规律是召唤杂兵→手上大炮连射→空投炸弹→起重机吊钩下坠。在躲吊钩的时候把地上的炸弹放到指定位置，然后到中央起爆。重复三次。





**Psychotic Win 50点**
成就说明 不死打败第6关BOSS
成就拿法 个人感觉这个BOSS算是全游戏里最难的。打法是看他站在哪里，就按相应位置下面的开关。旁边有杂兵，不过最讨厌的是地上喷毒气，毒气威力巨大，注意别踩彩色格子就行了。

**Flash in the Pan 50点**
成就说明 不死打败第9关BOSS
成就拿法 这个BOSS非常好打。她首先会召唤杂兵，杀光后开始放三连火球，极其好躲，之后她会召唤大火烧你。此时看哪个消防栓能喷水，就走过去连按B喷之，三次即可过关。

**Tightanic Battle 75点**
成就说明 不死打败最终BOSS
成就拿法 超级弱智的最终BOSS。他只会拿一堆东西来砸你，只要提前打掉即可。所有攻击里惟有扛一根长柱子的那招还有点命中你的可能性。

BOSS战不死成就是本作通关途中惟一可能漏掉的成就类型。注意成就要求的是BOSS战不死，而不是整关不死，因此大可在BOSS战前自杀，以图满血满状态进入BOSS战。

## 收集成就

**Lair Clean Up 25点**
成就说明 在基地里收集150个光球

**Assistant Collector 25点**
成就说明 在任一关收集1000个光球

**Collector 50点**
成就说明 在任一关收集2000个光球

**Mega Collector 75点**
成就说明 在任一关收集3000个光球

是的，本作还是有收集成就的，不过如果有谁通关了还没拿到，那你还真厉害。本人第2关随便打了打，就拿了7000多光球，其难度之低大家应该心里有数了。




BEN 10 终极异形 | D3 Publisher | 动作

X360
Ben 10 Ultimate Alien: Cosmic Destruction | 美版
2010年10月5日 | 1人 | 59.99美元
无对应周边 | 对应玩家年龄：全年龄

继前作获得不俗评价之后，设计者再接再励，推出了《BEN 10》的续作。本作和上一代相比素质有所提升，流程更长，外星同伴们还具有了变身能力。成就方面这回没了成就BUG，成就数量也有明显提升，不过难度依然不大。玩过前作觉得不错的人没理由错过本作。

## 变身男孩重出江湖!

| | |
|---|---|
| 成就数量 | 1000点/45个 |
| 难度 | ★★☆☆☆ |
| 在线成就点数 | 无 |
| 全成就所需时间 | 12小时 |
| 有无会错过的成就 | 无 |
| 有无不影响成就获得的秘技 | 无 |
| 有无成就BUG | 无 |

本作的成就难度和前作相比高了不少，前作的重头杀敌成就被大幅削弱，增加了破坏物体的成就。而收集要素比前作多了无数，除了贯穿整个游戏的三色纹章外，在特定关卡还有破坏摄像头、砸车、救人这类的特殊收集，不过这些只要参照后面的收集攻略就不是问题。本作最麻烦的成就当属100连击，不过这个也是有办法达成的。

游戏时玩家先以主人公田小班开局，解除杀50个人的成就后就可以换人了。整个游戏过程中都要记得破坏一切能破坏的东西，因为有对应的成就。如果有漏掉的成就，同样可以通过选关来补齐。

## 剧情成就

**Go Ultimate** 5点
成就说明 剧情成就

**Stone Cold** 10点
成就说明 剧情成就

**Funny Business** 10点
成就说明 剧情成就

**Stinky Savior** 10点
成就说明 剧情成就

**E-Knocked Out!** 15点
成就说明 剧情成就

**Torn Asunder** 15点
成就说明 剧情成就

**Hunter Has Become the Hunted** 15点
成就说明 剧情成就

**Great Walls of Fire** 15点
成就说明 剧情成就

**Rescued at What Cost?** 15点
成就说明 剧情成就

**Pwned the Clones** 15点
成就说明 剧情成就

**Fall of Rome** 15点
成就说明 剧情成就

**Eye of the Storm** 15点
成就说明 剧情成就

**Ultimate Echo Echo-wned** 10点
成就说明 剧情成就

**To the Moon** 50点
成就说明 剧情成就

**You Wanna Fight?** 50点
成就说明 解锁隐藏角色Rath

以上均为剧情成就，不会错过。To the Moon为通关成就。最后的隐藏角色Rath会在通关后自动解锁。



## 战斗成就

**Art of War** 10点
成就说明 战斗相关，不明
成就拿法 看了一下国外论坛，没人知道这个成就是什么意思。不过可以确定的是大部分人在第2关就能解开。

**Ultimatrix Bearer** 20点
成就说明 用主人公田小班击败50个敌人

**Brawler** 10点
成就说明 击倒100个敌人

**Warrior** 15点
成就说明 击倒200个敌人

**Conqueror** 25点
成就说明 击倒500个敌人

**Vandal** 5点
成就说明 破坏30个物体

**Threat** 15点
成就说明 破坏200个物体

**Menace** 25点
成就说明 破坏500个物体

这次的战斗成就比较简单，一路杀过去就可以了。反倒是500个物体破坏比想象中费时得多，笔者打到the Colosseum关卡才解锁的，给各位参考一下。大家见到所有能破坏的东西都不要放过呀!

## 收集成就

**The Catacombs Sumo Slammer!** 25点
成就说明 找齐Catacombs关卡的全部Sumo Slammer

**Eiffel Tower Sumo Slammer!** 25点
成就说明 找齐Eiffel Towe关卡的全部Sumo Slammer

**Devils Tower Sumo Slammer!** 25点
成就说明 找齐Devils Tower关卡的全部Sumo Slammer

**The Great Wall Sumo Slammer!** 25点
成就说明 找齐The Great Wall关卡的全部Sumo Slammer

**Tokyo Nights Sumo Slammer!** 25点
成就说明 找齐Tokyo Nights关卡的全部Sumo Slammer

**The Amazon Sumo Slammer!** 25点
成就说明 找齐The Amazon关卡的全部Sumo Slammer

**The Colosseum Sumo Slammer!** 25点
成就说明 找齐The Colosseum关卡的全部Sumo Slammer

**The Final Battle Sumo Slammer!** 25点
成就说明 找齐Final Battle关卡的全部Sumo Slammer

**Electric Slameroo!** 50点
成就说明 找齐全游戏的所有Sumo Slammer

**Camera Shy!** 25点
成就说明 摧毁the Amazon关卡所有的摄像头



**Immobilized** 25点
成就说明 摧毁游戏中所有的车辆

**Savior** 10点
成就说明 在Final Battle救出全部公民

本作的收集成就比较坑爹，虽说位置比较显眼，但种类和数量太多，还有跨关的收集成就，如摧毁游戏中的所有车辆，因此最好是一遍搞齐。具体可参见后面的收集攻略。有了这篇攻略，相信达成全收集不在话下。



**Investor** 25点
成就说明 升级费用累计10000点DNA

**Deep Pockets** 50点
成就说明 累计挣到100万点DNA

**10 Hit Combo** 10点
成就说明 达成10连击

**25 Hit Combo** 25点
成就说明 达成25连击

**50 Hit Combo** 50点
成就说明 达成50连击

**100 Hit Combo** 50点
成就说明 达成100连击

**Better, Faster, Stronger!** 10点
成就说明 任意一种外星神力升满

**Ultimate Aliens** 50点
成就说明 全部外星神力升满

**Thanks** 20点
成就说明 从头到尾看完游戏通关STAFF，不能跳过

因为本作赚取升级所需的DNA点数的办法就是打高连击，因此升级、DNA点数和连击全部息息相关。当玩家打出100连击以上时，DNA点数简直有如天文数字，轻轻松松就能凑齐升级全部外星神力所需的123万8320点DNA。但100连击也是本作最难的成就，按正常打法没可能打出100连击。这里推荐两种方法，第一种是在第6关的BOSS战时，躲在角落里，吸引一个BOSS来打你，按照打防打防的节奏来打，可以通过慢慢累积的方法来达到100连击(防御成功则连击不会中断，但出手不能太慢，不然依然会断)。第二种方法是在第6关途中利用BUG，具体可参见后面的全收集攻略和截图，这种方法有一定的运气成分，但一旦成功就只要连按攻击键就可以达成无限连。

## 连击、升级及其他

**Power Up!** 10点
成就说明 升级费用累计1000点DNA

## 全收集攻略

### 第1关 Catacombs

1：当来到第一个记录点时，这里旁边的墙可以打破，里面是一个Sumo Slammer(蓝色)。可以打破的墙上有裂缝，非常明显。

2：当跳过一大堆移动平台后与机器人BOSS展开战斗，这时往右边看就有红色的Sumo Slammer。

3：当名为Spartan的敌人出现后(有介绍动画)，消灭他们，进入一个需要解谜的房间。在着手解谜前先往楼下走，然后回头就能看到黄色的Sumo Slammer。

### 第2关 Eiffel Tower

1：本关一开始，蓝色Sumo Slammer就在你身后。

2：在初次遇到一种一手持盾一手持棍的敌人后会有剧情，之后走出房子，天上在下雨。此时往前走走，在一个角落里就能找到红色Sumo Slammer。

3：房子起火后，逃生过程中会看到黄色Sumo Slammer。由于颜色和火焰相近，要看得仔细一点。宁可被烧死重来也不能错过。

### 第3关 Devil's Tower

1：本关开始后不久，经过两个空中抓取点后，蓝色Sumo Slammer出现在右边的平台上。







2：当学会用钻头来畅通水道之后，前方要走下楼梯，消灭敌人后，搜索楼梯后方，会看到一扇木门，打碎后就能找到红色Sumo Slammer。

3：经过躲巨石的桥段后，前方有一大群敌人，消灭之后先别急着上楼，往楼梯后方走，打碎木门，里面是黄色Sumo Slammer。

### 第4关 Great Wall

1：本关开始后不久，有一处上升气流；在这里升到最顶层就会发现蓝色Sumo Slammer。

2：当恢复所有的电力后会出现一个石脸，从上升气流上去到顶，会看到红色Sumo Slammer。

3：在连续打开风扇的地段最后，利用上升气流来到石梁上，捡到黄色Sumo Slammer。如果你不跳过剧情的话，会在过场中看到它。

### 第5关 Tokyo Nights

1：本关开始后不久，利用空中悬挂点来到的一个两层平台的下层，就会发现蓝色Sumo Slammer。

2：前进一小段，会需要用到Armodrillo来发动一辆轨道小车，不过由于轨道中间断了，你需要下车开路。在来到可以发动的黄色钻孔平台时需要从扶手上爬着跳过去，在这个地段的下方有黄色的Sumo Slammer。这个用肉眼很难看到，必须自己尝试。

3：经过SPIDERMONKEY变身的剧情之后会来到一条街道，这里有先三后五共八辆汽车，全部砸毁吧。

4：当出现要你清除一条道路的讯息时(clear a path)，马上跳下去，往前走马上就会看到红色的Sumo Slammer。而这里还有4辆汽车，全部毁掉。

### 第6关 Amazon

1：一开始的滑翔结束后，很快在通道里就会看到第1个摄像头，破坏之。

2：接下来在一个有毒气桶的房间会看到第2个摄像头。

3：在狙击手的阻击下滑翔过去，在分岔点往左走，干掉狙击手，这里有第3个摄像头。

4：前方又是一个有毒气桶的房间，这里有第4个摄像头。

5：接下来再次滑翔，会看到蓝色的Sumo Slammer。但这时一定不能先走下平台取得，而是要进门干掉狙击手，这里有第5个摄像头。

6：之后走下平台，取得蓝色的Sumo Slammer。

7：继续前进，又是有毒气桶的房间，有第6个摄像头。

8：经过滑翔后，炸开毒气桶开门，马上能看到第7个摄像头。如果7个摄像头全部破坏完毕，此时会解除成就。

9：在第一个记忆点保存后，前面有一座拱桥。先搭好桥，然后上桥，等桥收起来的时候，利用高度跳到上方的平台，取得红色的Sumo Slammer。这个东西藏得相当隐蔽。

10：在ECHO ECHO变身大战的场景中，有6辆汽车可以破坏，一定要全部破坏掉！

11：之后会来到第2个记忆点。往前走会遇到一种拿盾的敌人。笔者在这里遭遇BUG，只要杀至一人，可以将其卡在门外，之后想怎么打就怎么打，连击数理论上是无限的。笔者在这里刷了近200连击，分数暴涨，因为只要130万左右就能解锁全部外星人的能力，所以就没有继续打下去。




12：在最后的逃出情节中，在出口附近会看到黄色的Sumo Slammer位于一个上升气流的顶端。

### 第7关 Colosseum

1：在走出圆形房间后，跳过一大堆齿轮，会遇到一大群敌人。先别管他们，直接往前走下楼梯，有蓝色的Sumo Slammer。

2：走出地下世界后，很快在街道上就会看到两辆汽车，打破它们！

3：继续前进，跳过一片火坑和一道栅栏后，在街道上会看到4辆汽车，全部打破。之后进门，马上又有两辆汽车。

4：继续前进会看到红色的Sumo Slammer，非常明显，飞过去取得。

5：之后会回到街道上，马上会看到两辆车。

6：过了记忆点后是中BOSS战，首先去摧毁场地中的汽车。如果你之前没有错过摧毁任何一辆汽车，那么此时你会解开成就。

7：之后会来到另一个圆形房间，这里需要连续开机关。其中有一面墙壁里藏着黄色的Sumo Slammer。墙壁

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY

上有裂缝，可以直接看到它，多转转视角就不会漏过。

### 第8关 Final Battle

1：拖开一开始的卡车，会救出4个公民。

2：从出现的小洞进去，在第一个分岔路口往左走，里面有3个公民。

3：继续前进，用Humungosaur砸开一堵墙，前面是蓝色的Ｓｕｍｏ Slammer。

4：打败一群敌人后走出某个房间，会看到一个通风管道，钻进去会看到两个公民和红色的Ｓｕｍｏ Slammer。

5：继续前进，来到一处有很多卡车的区域，往左看会看到一个通风管道，钻进去会看到3个公民。

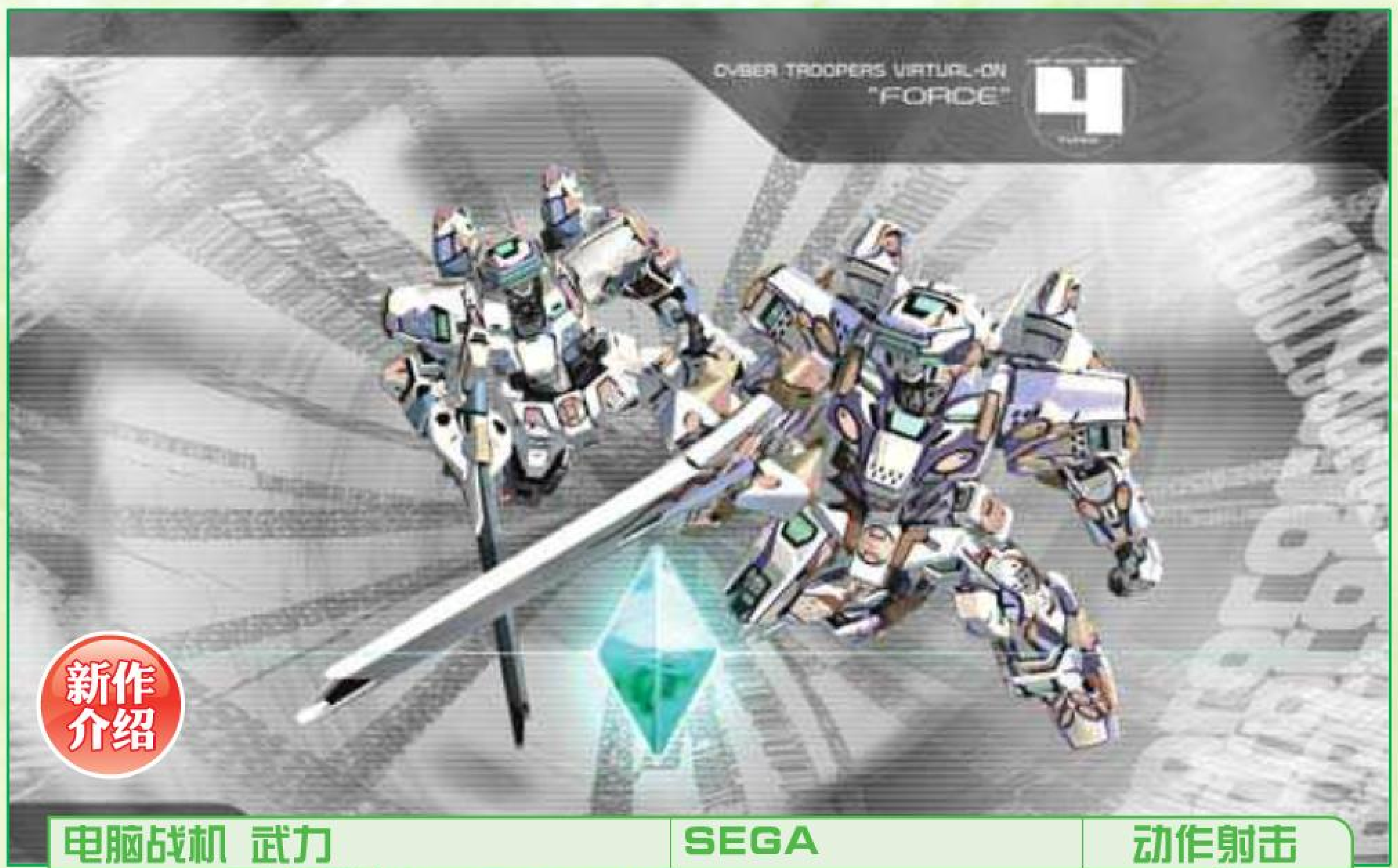


6：返回有很多卡车的区域，开动机关拉出卡车，之后利用卡车往前跳，会看到一个房间里有3个公民。

7：打开大门后前进，会遇到一群敌人，这个区域有一个通风管道，钻进去之后在第一个分岔路口往左走，里面是最后的3个公民。如果之前的公民均已救出，此时应该解开成就。

8：继续前进会来到一个用两个箱子加一个旋转吊臂解谜的地方，通过这里之后会看到一个记录点，打碎旁边的箱子，会看到一个机关，用NRG烧开它，全游戏的最后一个收集要素就在里面！





新作介绍

| 电脑战机 武力 | SEGA | 动作射击 |
|---|---|---|
| X360 电脑战机バーチャロン フォース | | 日版 |
| 2010年12月22日 | 1～4人 | 6800日元 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：全年龄 |

《电脑战机》是SEGA过去在街机上推出的硬派游戏，门槛很高，初学者需投入大量时间方可与别人一较高低。不过此番转战X360后，成就难度和之前那个XBLA游戏一样，低得可以。游戏发售前，设计者在自己的BLOG上专门强调：本作是成就神作。而且还循循诱导，手把手教玩家如何快速搞定全成就，真是司马昭之心——路人皆知啊！不过也多亏了成就的大力支持，游戏在去年商战中取得了很不错的成绩。联想SEGA现在做的《初音》、《轻音》，不得不说，SEGA，你懂了！（可惜晚了八九年，不然DC……）

本作之所以成就好拿，是因为游戏允许玩家更改设置后拿成就。游戏中自带EX OPTION，可以设定玩家的HP和攻击力，调满之后秒杀电脑满商量。加上又不限难度，全程EASY，轻松无比。虽然还有6个在线成就，但都是不要求胜负的，实在太简单了。但话虽如此，游戏的操作十分独特，没有前作经验的人还是老老实实先进教学模式（TRAINING → TUTORIAL）上上课吧！



### 硬派成就神作

| | |
|---|---|
| 成就数量 | 1000+125+125点／32+5+5个 |
| 难度 | ★☆☆☆☆ |
| 在线成就点数 | 160点／6个 |
| 全成就所需时间 | 4小时+半小时+半小时 |
| 有无会错过的成就 | 无 |
| 有无不影响成就获得的秘技 | 无 |
| 有无成就BUG | 无 |

### 街机模式成就

**M.S.B.S. ver7.7X** 20点
成就说明 启动游戏

**Issy/H-AT/R_sgt** 20点
成就说明 完成训练模式的任意教学

**Defeat VR** 20点
成就说明 在街机模式击破敌VR一台
成就拿法 街机模式所有成就均和难度无关，因此调最低难度上吧！

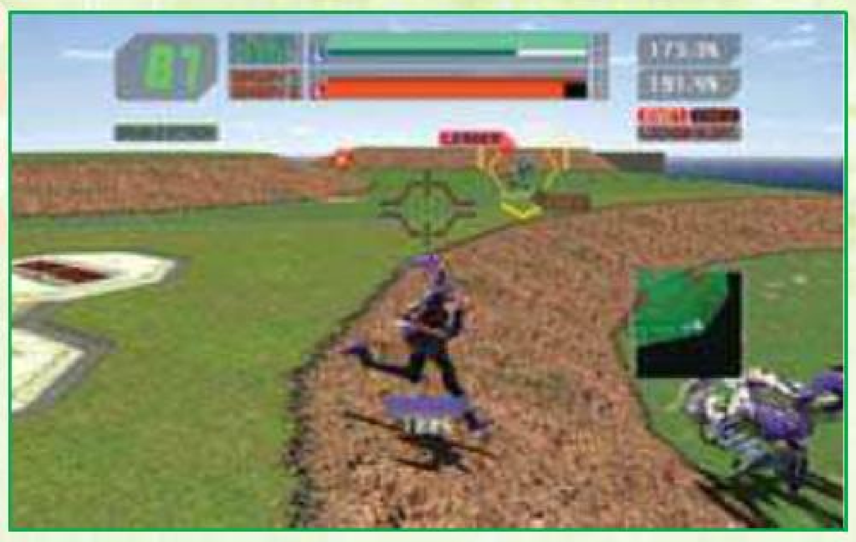
**Winner Ver. 01** 50点
成就说明 在街机模式击破敌全部VR获胜

**Winner Ver. 02** 50点
成就说明 在街机模式TIME UP获胜（BOSS战关卡除外）

**Winner Ver. 03** 50点
成就说明 在街机模式击破敌队长机获胜

**Rescue Dash** 30点
成就说明 在街机模式对僚机进行一次救援
成就拿法 按住BACK键即可

**Restore VR** 30点
成就说明 在街机模式救活一台行动不能的僚机
成就拿法 和上面一样，区别是在僚机被打爆后使用



**JAGUARANDI** 100点
成就说明 击败BOSS机JAGUARANDI
成就拿法 BOSS机实力雄厚，不过好消息是玩家打不过能接关，而且BOSS的能力会随着接关次数的增多而下降，因此只要有时间，一定能过。

**AJIM & GUERLAIN** 100点
成就说明 击败BOSS机AJIM & GUERLAIN
成就拿法 这两个BOSS的实力可不是吹的，不过还是一样的用无限接关大法，总有一天会磨死它们。（笑）

**Jupiter** 20点
成就说明 街机模式通关后，看完整个结局

### 收集相关

**10 Discs** 30点
成就说明 于街机模式和任务模式中发现10张光碟

**10 Crystals** 30点
成就说明 于街机模式和任务模式中发现10个水晶

光碟和水晶是本作的收集要素，同时也关系到两个关键要素：AI点数和EX OPTION。这两样东西会随机隐藏于战场的某处，在战斗中靠近之后就会显示出来。一场战斗可能有一个以上的光碟和水晶，也有可能一个都没有。任务模式中有专门寻找光碟或水晶的关卡，不过这种光碟或水晶是不算收集的。

光碟与AI点数有关。AI点数是用来强化僚机能力的，最大可以储存50点。注意只有带着AI僚机出战时，才会出现光碟。

水晶与EX OPTION有关。在进入战场前按Y键，可以进入EX OPTION。在EX OPTION里可以增加玩家的体力和攻击力，而且不影响成就获得。当攻击力调到最大之后，简直能秒杀一切敌人，全成就易如反掌。EX OPTION的点数最大20点，每获得一个水晶，就能获得1点。但对网战无效。（废话）



因为光碟和水晶都非常有用，因此玩家在战斗的时候务必要探遍整个战场，特别是水晶，早点凑齐会让游戏难度大幅下降。

## 任务模式成就

**Start 1st Operation** 20点
成就说明 开始挑战任务模式1 s t Operation

**5 missions clear [1st Operation]** 20点
成就说明 完成任务模式1st Opera-tion的5种任务

**1st Operation Complete** 20点
成就说明 完成任务模式1st Opera-tion的全部任务

**Start 2nd Operation** 20点
成就说明 开始挑战任务模式2 n d Operation

**5 missions clear [2nd Operation]** 20点
成就说明 完成任务模式2nd Opera-tion的5种任务

**S2nd Operation Complete** 20点
成就说明 完成任务模式2nd Opera-tion的全部任务

**VR Beginner** 20点
成就说明 累计获得5台机体

**VR Hunter** 30点
成就说明 累计获得10台机体

**VR Collector** 30点
成就说明 累计获得20台机体

**VR Mania** 30点
成就说明 累计获得30台机体

任务模式就是标题菜单下的MIS-SION选项，里面分为1st、2nd、AR-CADE三种模式，和成就有关的只有前两个。任务模式基本上就是在各种条件下击破敌人，一开始可能有些难度，等水晶集得差不多了，就只是时间问题了。

完成任务后会随机获得一些机




体，获得的机体数量也关系到成就。因为重复获得的机体也算数，因此正常来说打完任务之前肯定能拿到相关的成就。

## AI僚机成就

**Create AI VR** 10点
成就说明 作成一个AI僚机

**Train AI VR** 10点
成就说明 用AI点数强化AI僚机

**Play with AI VR** 10点
成就说明 和AI僚机一起出战

AI僚机的相关设置在TERMINAL选项里，选择AI MANAGEMENT就能进行相关设置。“AIをセットする”是选择出战的僚机，“エディットする”是用获得的AI点数来强化AI僚机的性能。




## 在线成就

**First online match** 20点
成就说明 完成一场在线较量

**5 online matches** 20点
成就说明 完成5场在线较量

**10 online matches** 20点
成就说明 完成10场在线较量

**15 online matches** 20点
成就说明 完成15场在线较量

**20 online matches** 20点
成就说明 完成20场在线较量

**30 online matches** 20点
成就说明 完成30场在线较量




本作的在线成就，不要求模式，不要求对手，不要求胜负，只要打满30场就能搞定收工。因为日本有不少狂热玩家，所以现在也能找到对手。但注意如果你进去啥都不做的话，人家知道你是来刷成就的，打完一盘就不会陪你打了。如果实在不行，叫3个朋友开房间也是可以的。

## DLC:3rd Operation

**1 missions clear [3rd Operation]** 1点
成就说明 完成任务模式3rd Opera-tion的任务1

**2 missions clear [3rd Operation]** 2点
成就说明 完成任务模式3rd Opera-tion的任务2

**3 missions clear [3rd Operation]** 3点
成就说明 完成任务模式3rd Opera-tion的任务3

**4 missions clear [3rd Operation]** 4点
成就说明 完成任务模式3rd Opera-tion的任务4

**3rd Operation Complete** 115点
成就说明 完成任务模式3rd Opera-tion的全部任务

这个DLC实际上是追加了任务模式3rd Operation。3rd Operation非常简单，可以使用EX OPTION，而且条件反而不如前两个任务那么苛刻，轻轻松松就能搞定。

## DLC:4th Operation

**1 missions clear [4th Operation]** 1点
成就说明 完成任务模式4th Opera-tion的任务1

**2 missions clear 4th Operation]** 2点
成就说明 完成任务模式4th Opera-tion的任务2

**4 missions clear [4th Operation]** 3点
成就说明 完成任务模式4th Opera-tion的任务3

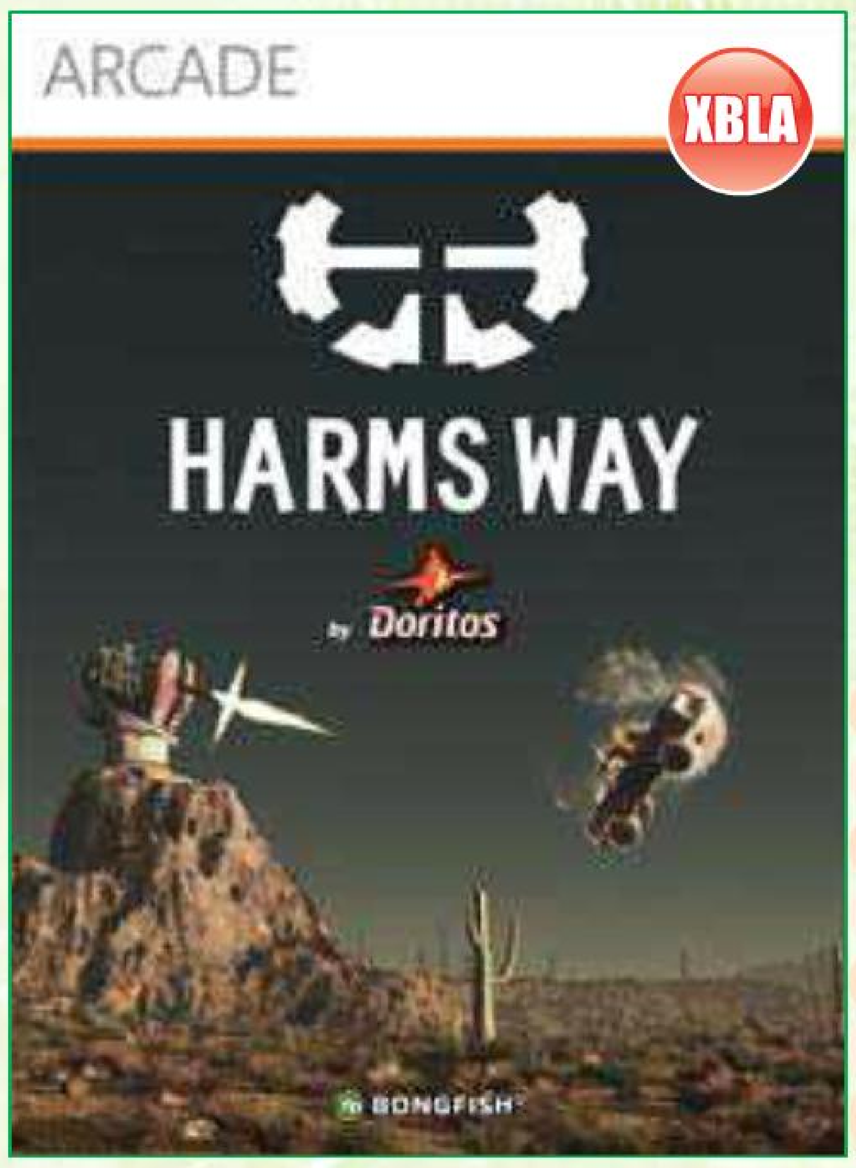
**4 missions clear 4th Operation]** 4点
成就说明 完成任务模式4th Opera-tion的任务4

**4th Operation Complete** 115点
成就说明 完成任务模式4th Opera-tion的全部任务




这个DLC和3rd Operation如出一辙。轻轻松松就能搞定。这两个DLC还真的称得上是花钱买成就了，不过我喜欢！






去年年底微软在Xbox LIVE上放出了两款免费的XBLA游戏，两款游戏的素质均属中上级，作为免费实在是够慷慨的。而其中之一的《Harms Way》是不折不扣的成就神作，大概半个小时就能拿到190点，剩下10点只要找一个好友瞬间就能搞定。

## 无脑全成就攻略

| | |
|---|---|
| 成就数量 | 200点／12个 |
| 难度 | ☆☆☆☆☆ |
| 在线成就点数 | 10点／1个 |
| 全成就所需时间 | 30分钟 |
| 有无会错过的成就 | 无 |
| 有无不影响成就获得的秘技 | 无 |
| 有无成就BUG | 无 |

| | | |
|---|---|---|
| Harms Way | Bongfish | 动作射击 |
| X360 Harms Way | | 美版 |
| 2010年12月8日 | 1～4人 | 免费 |
| 无对应周边 | | |

首先来看看成就列表，接下来会传授快速拿到的方法，请准备好两个手柄和一个好友。

### Affiliation 10点
成就说明 第一次参加多人游戏
成就拿法 惟一一个必须通过Xbox LIVE联机才能完成的成就。只要等朋友开好房间拉你，进入即可解除这个成就。

### Entertainer 10点
成就说明 第一次主持多人游戏

### Turret Downgrade 10点
成就说明 令一个炮台等级下降

### Get Wrecked 10点
成就说明 让你的车爆炸

### First Blood 20点
成就说明 当射手时干掉一辆车

### One shot kill 30点
成就说明 当射手时打中汽车挡风玻璃

### Flat Tire 20点
成就说明 当射手时击中汽车轮胎

### First Win 30点
成就说明 赢得一场单人游戏比赛

### Mine-Fest 10点
成就说明 第一次部署地雷

### Missile-Fest 10点
成就说明 第一次发射导弹

### Turret takeover 30点
成就说明 夺取敌人的炮塔

### Justin Carpenter Achievement 10点
成就说明 看一下制作人员表

## 全成就攻略

OK，现在让我们展开全成就之旅。

1.首先进入OPTION观看CREDITS，解除Justin Carpenter Achievement。

2.插上另一个手柄，选择Create System Link Match，立马解除Entertainer。

3.之后开始双打，1P当车手，2P当射手，两人不同队。

4.1P吃到令炮塔降级的红箭头道具，解除Turret Downgrade。

5.1P疯狂开车直至撞毁，解除Get Wrecked。

6.1P赢得当场比赛胜利，解除First Win。（如玩家实在苦手，拿不到第一，可开一场无电脑对手的比赛，轻松保送胜利。）

7.开始新的双打，1P当射手，2P当车手，两人同队，不要电脑对手。

8.让2P停在1P的射击范围内不动，1P调好角度分别射击挡风玻璃和轮胎，解除First Blood、One shot kill、Flat Tire。

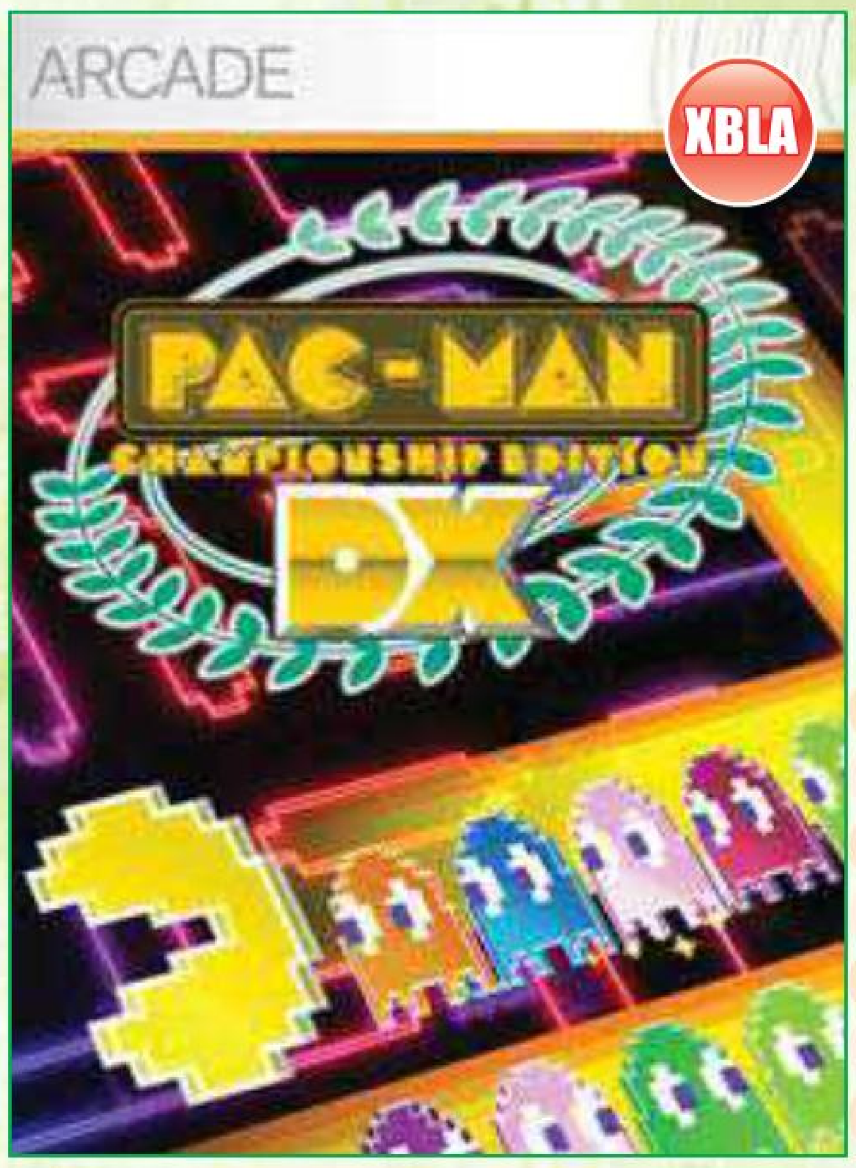
9.2P吃两个令炮塔升级的绿箭头道具，之后换1P放地雷，解除Mine-Fest。（部分地图可能需要吃3个升级才能放地雷，要两个不够就再吃一个。）

10.2P再吃一个升级道具，之后换1P放导弹，解除Missile-Fest。（部分地图可能需要吃4个升级才能放地雷，要三个不够就再吃一个。）

11.开另一场游戏，1P当射手，2P当车手，两人不同队，要电脑对手。

12.用炮台把相邻的敌人炮塔干掉，等出现按键提示后输入指令，抢夺敌人的炮塔，解除Turret takeover。

13.最后叫上你的朋友，让他开一个房间，然后拉你进去，即可解除最后一个成就Affiliation，记得回礼哦！




本作曾获IGN满分评价，素质之高无庸置疑。游戏本身非常好玩，就算游戏不是成就神作，也值得各位买一个回来收藏。游戏主要是增加了慢动作和保险设定，当吃豆人陷入危险时会自动变慢，此时可以放保险救命，由于保险数量众多，因此想死还真不容易。

## 新瓶装旧酒的成就神作

| | |
|---|---|
| 成就数量 | 200点／12个 |
| 难度 | ★☆☆☆☆ |
| 在线成就点数 | 无 |
| 全成就所需时间 | 1小时 |
| 有无会错过的成就 | 无 |
| 有无不影响成就获得的秘技 | 无 |
| 有无成就BUG | 无 |

| | | |
|---|---|---|
| 吃豆人冠军版DX | NBGI | 益智 |
| X360 PAC-MAN CE DX | | 繁体中文版 |
| 2010年11月17日 | 1人 | 800点 |
| 无对应周边 | | |

### 火花喷射器 5点
成就说明 喷出1秒火花
成就拿法 当吃豆人移动时，按住贴边的方向不放，就会出现火花，持续1秒极其简单。

### 30只鬼连击 10点
成就说明 连续吃30只鬼

### 计分赛(5分钟)完成！ 5点
成就说明 完成一场计分赛(5分钟)

### 无炸弹 15点
成就说明 在不使用炸弹的情况下完成计分赛(5分钟)
成就拿法 只要求不用炸弹，可以死命，所以很简单

### 500,000点 20点
成就说明 在计分赛(5分钟)里拿到50万分

### 计分赛(10分钟)完成 25点
成就说明 完成一场计分赛(10分钟)

### 1,500,000点 20点
成就说明 在计分赛(10分)里拿到150万分

### 所有迷宫的视觉形象 15点
成就说明 完成每一个迷宫的视觉形象的游戏
成就拿法 有些人不明白这个成就的意思是什么。每个迷宫都有8种视觉形象，也就是迷宫的图形风格，只要把8种风格都打过即可，模式任意，选最短的好了。

### 计时赛清除 15点
成就说明 完成计时赛模式
成就拿法 选一个迷宫把出现的模式顺着往下打，就会出现计时赛了。

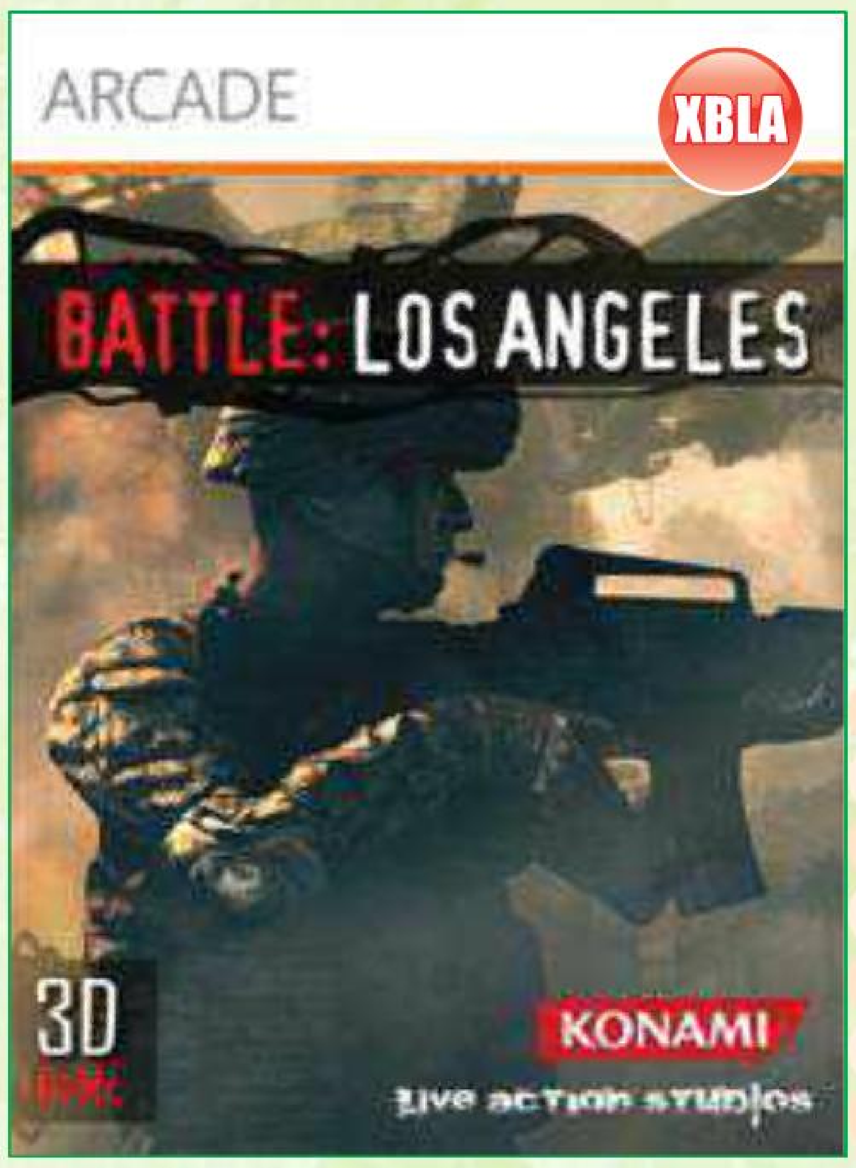
### 1,000,000点 30点
成就说明 在计分赛(5分钟)里拿到100万分

### 无误 15点
成就说明 不死命完成计分赛(5分钟)
成就拿法 只要求不死命，保险狂放即可。要还拿不到就一开始耗着，不去惊动怪物，可浪费大量时间。

### 2,000,000点 30点
成就说明 在计分赛(10分钟)里拿到200万分
成就拿法 这个算是本作最难的一个成就，不过也不难。高分的关键在于连锁吃鬼，一开始可以把游戏速度调高，这样能节省不少时间。由于死命后速度会降下去，所以不死命是起码的要求。练习一下吧，难度不高！




卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织




根据同名影片改编的应景之作，官方声称流程长达两个小时，但看来这个流程指的是全成就流程。本作的实际流程大概只有30分钟左右，为了防止玩家过早地拿到全成就，设计者安排了三个难度成就且必须分开获得，好吧，就让我们多花一个钟头吧！

**挑战FPS游戏下限！**

| 成就数量 | 200点/12个 |
|---|---|
| 难度 | ★☆☆☆☆ |
| 在线成就点数 | 无 |
| 全成就所需时间 | 2小时 |
| 有无会错过的成就 | 有 |
| 有无不影响成就获得的秘技 | 无 |
| 有无成就BUG | 无 |

| 洛杉矶之战 | Konami | 动作射击 |
|---|---|---|
| Battle：Los Angeles | | 美版 |
| 2011年3月11日 | 1人 | 800点 |
| 无对应周边 | | |

X360

只要把三个难度全部通关，就可以解开几乎所有的成就。有两个成就有可能漏掉，但只要事先做足功课，就一定能在流程中搞定。无难度呀无难度！

**Private** 15点
成就说明 EASY难度通关

**Kaboom** 5点
成就说明 剧情成就，此即为电影中主角利用加油站炸毁敌无人飞行器的剧情

**Pool and Dive** 5点
成就说明 剧情成就，此即为电影中在游泳池畔救出队友的剧情

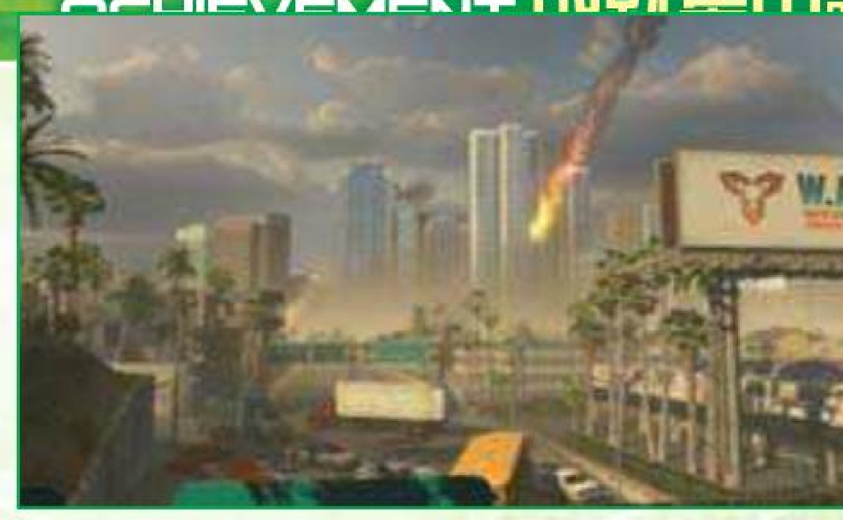
**Droppin Bombs** 5点
成就说明 剧情成就，此即为电影中炸毁敌指挥中心的剧情

**Seen Your Video** 5点
成就说明 任意难度通关后会解锁一些电影花絮，观看任意一段视频即可解锁

**Staff Sergeant** 25点
成就说明 NORMAL难度通关

**Long Range** 25点
成就说明 用狙击枪干掉20个敌人

**Color Me Impressed** 30点
成就说明 在不接关、不死、不RE-START的情况下打过NORMAL难度的任意一关
成就拿法 这个算是整个游戏里最容易错过的成就了。一开始我们以为是要求玩家通关不死，不过后来发现原来只要求一关内达成这一条件，这实在不难。



**Hummer** 10点
成就说明 用HMV turret干掉15个敌人
成就拿法 第2关一开始就有操纵这玩意儿的机会，轻松搞定

**Rocketman** 10点
成就说明 用一发火箭筒干掉俩敌人
成就拿法 这是另一个容易错过的成就。在流程中干掉敌人的飞行器后，拿着火箭筒前进，就有达成这个成就的机会。如果不行就回检查点再来。

**Sergeant Major** 50点
成就说明 HARD难度通关

**One Hundo** 50点
成就说明 解锁所有的隐藏要素
成就拿法 三个难度通关就能解锁所有的隐藏要素。




**老经典焕发新活力**

这是Konami街机系列游戏往X360上移植的最新作，和之前的几款作品不同的是，本作的成就难度很低，这主要是因为游戏支持接关。不过本作有个比较麻烦的地方，就是有两个要求六人合作解除的成就，不过有办法可以降低要求。只是本作的联机品质实乃笔者生平所见最差的，完全到了不与国人合作不能玩的地步。

| 成就数量 | 200点/12个 |
|---|---|
| 难度 | ★☆☆☆☆（有人配合时） |
| 在线成就点数 | 35点/2个 |
| 全成就所需时间 | 40分钟(有人配合时) |
| 有无会错过的成就 | 无 |
| 有无不影响成就获得的秘技 | 无 |
| 有无成就BUG | 无 |

| X-MEN街机游戏 | Konami | 动作 |
|---|---|---|
| X-Men：The Arcade Game | | 英文版 |
| 2010年12月15日 | 1～6人 | 800点 |
| 无对应周边 | | |

X360

本作最速全成就的方法就是开6人游戏，你手控CYCLOPS，选最高难度，打到通关。其中第1关BOSS战时不能用必杀技，第4关整关不能跳跃，通关过程中要保证杀够250人，同时25分钟内通关。之后只要选最后一关换其他5人打过，即可解除全成就，全部用时不超过40分钟。当然你需要朋友好好配合才行，别指望找外人帮忙，那是不可能的。

**Super Mutant** 10点
成就说明 吃下一个能量胶囊

**Turn Pyro to Toast** 10点
成就说明 在未使用必杀技的情况下击败第一关BOSS
所谓必杀技，就是Y键的攻击，会损失体力。

**Kidnapped** 10点
成就说明 打过第二关

**Xavier Would Be Proud!** 10点
成就说明 一次游戏中用5次必杀技

**Grounded** 10点
成就说明 在未使用跳跃的情况下打过第四关

**Welcome to Die!** 10点
成就说明 击败第5关的中BOSS：White Queen

**Score Inflation** 25点
成就说明 在一次游戏中干掉250个敌人
如果玩家单打的话，250个敌人肯定能凑到。但如果6人合作的话，肯定不够。

**Bamf** 25点
成就说明 25分钟内通关
成就拿法 狂放必杀技是最快的过关方法，反正接关不影响成就。

**X-pertise** 25点
成就说明 EXPERT难度下游戏通关

**Largest Party** 10点
成就说明 进行一场在线6人合作游戏

**Master of Magnet** 30点
成就说明 名角色全部通关
成就拿法 当玩家以CYCLOPS(独眼王)通关后，只要开最后一关选不同的人，即可解开这个成就。否则的话只能从头开始打起了。

**You Fell to Our Trap!** 25点
成就说明 在6人合作下打过第5关
成就拿法 由于本作联线品质极渣，指望和老外合作是不可能的，只能找朋友。不过你无需找5个朋友，因为可以用GUEST加入的方法。也就是说，你找一个朋友，双方各开三个手柄，两个主力，四个GUEST，就可以了，连金会员都不需要。进入游戏后你无需让6个角色全部出场，可以让剩下4个角色停在选人窗口里不出现。但当你进入第5关后，必须让6个角色全部出场，而打死第5关BOSS时，更是要保证6个角色全部出场。

公布之初就引起巨大轰动的“成人游戏”《凯瑟琳》终于和玩家见面了，虽然游戏整体风格充满了诱惑和暧昧的气息，但是难度十分硬派，手眼脑缺一不可，这令很多玩家叫苦不迭。在制作攻略的过程中，笔者认为没有必要一步步教导大家怎么做，一来会失去探索的乐趣，二来有看着攻略一步步走的工夫，我们的主角文森特很可能已经被弄死很多次了。因此这份攻略将以技巧说明与关卡提示为主，不会影响大家的游戏体验。本作的全成就困难极大，如果哪位达人玩家能够将本作完美，又有录像条件，请不吝赐教，将 HARD 难度全金及巴别塔视频投给我们，让广大读者学习观摩。能拿到全成就的人，您不愧是真正的“夜之帝王”啊！




| 凯瑟琳 | Atlus | 动作冒险 |
| --- | --- | --- |
| X360 | CATHERINE | 日版 |
| | 2011年2月17日发售　1～2人 | 6980日元 |
| | 无对应周边 | 对应玩家年龄：15岁以上 |

通关时间：一周目通关约15小时

文 无名　美编 NINA



## 文森特

**CV：山寺宏一**

文森特：故事的主人公，对恋爱、婚姻、工作都持消极态度的三十岁左右单身男性，每天过着散漫的生活，向往一个人自由生活的上班族。被称为“草食系”。恋人凯瑟琳强迫他结婚，但是他还是想独自一个人过。谜之金发美女凯瑟琳（与文森特恋人同名）出现在他的面前之后，他的现实生活和梦境都被梦魇所笼罩。



## 奥兰多

**CV：平田广明**

奥兰德：酒吧的常客，也是文森特相识多年的老友，认为结婚是个负担，有着四海为家的流浪汉一般的价值观，其言其行也秉承了这种风格。在因婚事烦恼的文森特面前，他持否定结婚的意见。



## 凯瑟琳

Katherine

**CV：三石琴乃**

凯瑟琳：文森特的恋人，精英时装设计师。和文森特在五年前的同学会上认识并开始交往。凯瑟琳非常细心，很体贴人，是个模范恋人。有和文森特结婚的意识，并把这个意思传达给了他，对于文森特的优柔寡断有些不满。



## 托比亚斯

**CV：谷山纪章**

托比亚斯（昵称“托比”）：酒吧的常客，有着一颗孩子心的好青年，非常渴望结婚，“交上女朋友的话就马上结婚”，这是他的理想。对比自己年长的女性有好感，喜欢酒吧的女招待。



## 凯瑟琳

Catherine

**CV：泽城美雪**

凯瑟琳：某夜，在独自饮酒的文森特面前出现的充满谜团的金发美女。看面相是个少女，但是却充满了魅惑气质，这种神秘的小恶魔气质诱惑了文森特，两人发生了一夜情。因为她充满率性的举动，文森特的生活陷入了一团糟。



## 乔纳森

**CV：子安武人**

乔纳森（昵称“强尼”）：托比职场上的前辈，文森特和奥兰德的老朋友，酒吧的常客。父亲是经营二手车的，他迟早也要继承这摊生意。为人冷静，经常提出有建设性的意见。关于结婚的事情他有着非常高的标准，“结婚的对象就是命运中的伴侣”是他的名言。



**CV：若本规夫**

酒吧的老板，人生经历很丰富，有什么烦心事都可以找他谈。很多酒客都是在老板的介绍下认识并成为朋友的。说话风格很独特。

**艾丽卡**

**老板**

**CV：皆川纯子**

艾丽卡：酒吧的女招待，性格开朗，是酒吧的气氛营造者。经常走到酒桌旁边随意和人聊天。在从小就认识的文森特面前更加没有拘束，很喜欢传播一些流言，她是托比的暗恋对象。

# 系统详解

## 正常世界

| 正常世界的操作 | |
|---|---|
| 按键 | 功能 |
| 方向键／左摇杆 | 人物移动 |
| Y | 呼出手机界面／短信界面中欣赏画像 |
| X | 饮酒／短信界面中重新挑战关卡 |
| A | 确认／对话／坐下 |
| B | 取消 |
| START | 暂停菜单 |

### 手机说明

本游戏分为两个部分，正常世界和噩梦世界。正常世界的操作基本都发生在酒吧里。在酒吧按Y键可以呼出手机，手机就相当于本作的系统菜单。

前两项是关于短信的，IN代表接收到的短信，OUT代表发出的短信，收到短信后在画面上方会有粉色的来信提示。可回信的短信下方会有“X回信”的标志，按X后会提示按A键自动输入内容，输入完成后按A键即可发信。一般来讲回黑发凯瑟琳的短信就会使倾向向右偏转，而回金发凯瑟琳的短信则会使倾向向左偏转。当结束噩梦来到酒吧画面之后不会马上接到短信，和人聊聊天，喝喝酒消磨一下时间就可以等到短信了。而回短信之后对方再次回的短信也不会马上到来，也需要消磨一下时间才能接到。

第三项是通过一关之后授予的奖励，也是以短信形式发过来的，可以在这里选择重新挑战关卡获得更高的评价。在这个画面按X键可以再次挑战，按Y键可以欣赏本关获得的画像。

第四项是记录，由于本作难度偏高，大家可要多记录啊。

做完想做的事情之后，按B键可以来到现实中，通过接收短信来进一步发展剧情。

### 酒吧夜生活

除了使用手机之外，在酒吧里还能做如下工作：

**聊天**

和酒吧里的酒客聊天，有时候可以触发选项，这些选项也会影响倾向。

**饮酒**

坐到自己的桌子上或坐在吧台上按X键就可以饮酒，饮酒不仅可以消磨时间，饮酒的程度还会影响到噩梦世界时角色的移动速度，喝得越多速度越快，画面左下角有酒瓶标志，代表了喝酒到了什么程度，噩梦开始之前把酒喝到最高会有一定帮助。酒三次就可以喝完，喝完之后自动呼叫女仆添杯，ABXY分别代表四种不同的酒。点酒界面四个键各代表一种酒，SAKE是日本清酒，COCKTAIL是鸡尾酒，BEER是啤酒，WHISKY是威士忌。



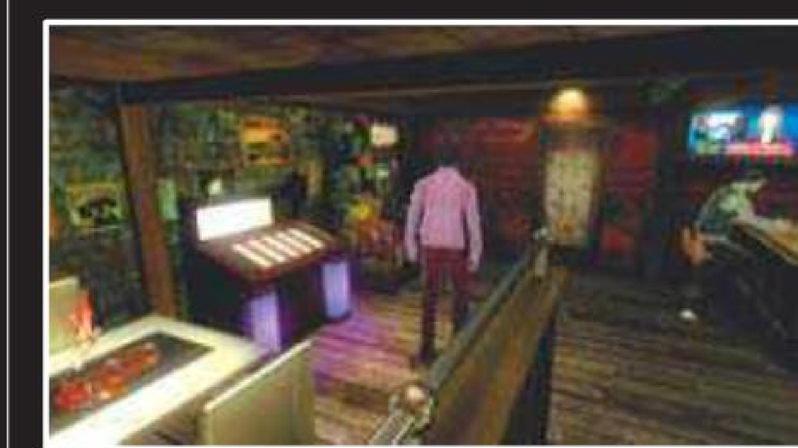
**街机**

位于整个酒吧的左侧，可以玩小游戏，小游戏的规则跟噩梦世界是一样的。



**点唱机**

在街机旁边，可以欣赏音乐，里面还有“《女神转生》系列”的音乐。



**卫生间**

在卫生间里可以干两件事，第一件事是洗脸，洗脸的时候会有人提示你下一个噩梦世界是什么。而进入“单间”的主要目的是看金发凯瑟琳发来的照片，她发来的照片也只能在这里看。



**玄关**

干完所有的事就可以从这里出酒吧回家了，之后便会进入噩梦世界。

# 噩梦世界

| 噩梦世界的操作 | |
|---|---|
| 按键 | 功能 |
| 方向键／左摇杆 | 人物移动 |
| 右摇杆 | 转动视角 |
| A | 拉住砖块 |
| X | 使用道具 |
| START | 暂停菜单 |

## 噩梦世界构成



噩梦世界是游戏主要的操作部分，其目的是登上迷宫的最高层，有BOSS的关卡还要躲避BOSS的攻击和干扰。噩梦世界的结构是由迷宫和跳舞场构成的，通过迷宫就会来到跳舞场，跳舞场存在的作用就是让玩家放松一下，在跳舞场里有如下设施：

**存档点：**用于存档。

**羊人：**可以和羊人对话，红衣服的羊人是“爬楼技巧研讨会”的会长。跟他对话会得到它的技巧指导，有时候眼镜羊人等也会负担起这个责任。和其他羊人对话有可能出现选项，也能影响倾向。而带着个金币袋的羊商人是出售道具的，需要钱币来购买，钱币就是迷宫中的得分。有时候买一个道具会起到很大的作用，但是消费钱币购买道具会影响评价。

**告解室：**正面最里边的屋子，在这里坐在椅子上就可以进入下一层迷宫了，当然要先回答一个问题。答案会影响倾向，需要刷倾向的玩家请在进入告解室前存档。

## 基本规则

迷宫中主要的操作就是爬楼和搬砖块，连续向上爬就会积攒画面右上方的积分槽，积分槽直接影响通关评价，如果能全连的话分数会很多，一旦停止攀登，积分槽就开始衰减，衰减到消失之前向上登就会使积分槽重新回满，这种情况不算断连。搬砖块就是用A键拉住砖块，可以把砖块向面对和背对的方向移动，和一般的“仓库番”游戏不一样的是，本作的拉砖块也可以向自己所在的方向拉，把砖块拉到自己原来站着的平台的话文森特就会向下落一层抓住立足平台的边缘，利用这个原理可以给自己创造阶梯。砖块有一个特性，就是只要边缘和别的砖块能连接上，该砖块就不会落下去，尽管有的时候砖块的下面已经空空如也，但是边缘还连接着的话就不会掉下去。但是需要注意的是一旦被落下的砖块压到就会马上死掉。砖块有不同的种类，除了最基本的砖块外，棕色兽头的砖块是推不动的，而看起来坏掉的砖块踩三次就会碎掉等等，这些特殊砖块在流程里会作出说明，看到这些砖块的时候要注意。



## 道具种类

除了基本的搬砖块外还可以利用道具，合理利用道具可以让攀登的过程变轻松。可使用道具会在画面右下角显示，可使用道具一次只能携带一个，加到新道具时会把之前的道具覆盖。迷宫中的道具分为以下几类：

**1.钱币：**加1000分，不占道具栏。

**2.枕头：**增加一次续关机会，不占道具栏。

**3.白色砖块：**在面前制造一个普通砖块，后期还有道具可以制造一个黑色砖块。

**4.钟：**把一定范围内所有的砖块变为普通砖块。

**5.圣典：**扫清一定范围内所有的敌人。

**6.饮料：**使用后，可以一次爬上两层的砖块，不过有时间限制。

## 敌人

除了机关，在迷宫还会遇到敌人。所谓敌人就是其他的羊，他们会挡住道路，中期的羊会主动攻击玩家。被打中就会下落，后期那种红色带角的羊甚至能直接杀掉我们！敌人的处理方式也简单，站在临近它们的一格，对着它们虽在的方向推动方向键就可以把它们打下去，或者干脆用圣典搞定。



## 评价

通过迷宫之后会有评价，评价是根据分数定的，所以获得高评价的要点就是三个：尽可能连续攀登不要断连，获得迷宫中的所有钱币以及通过迷宫的时间尽量要短，评价影响巴达塔等隐藏要素的出现。评价分为金银铜三个等级，获得金评价的话，二周目可以选择跳过同难度的迷宫部分，这对于刷结局来说是一个非常方便的功能。建议玩家尽可能第一时间达成全金评价。

# 爬楼技巧大汇总

这些技巧都是跳舞场中的羊人传授的，在游戏中有动画演示，很多东西很难用语言说清楚，最好是把指导动画都仔细看一遍。

### 制造阶梯

最基本的技巧，把砖块拉出来制造阶梯向上登，必须熟练掌握这个技巧，熟悉在各种情况下如何制造出阶梯。

### 边缘攀爬

文森特在落下一层的时候，如果下面不是实地的话，就会扒住砖块的边缘，只要是横向高度相同边缘相连的砖块都可以爬过去，但是注意如果两个砖块只是角连着的话是爬不过去的。




# 流程攻略

## 攻略注意事项

（1）本作的难度比较高，第一次攻关的玩家可能会卡在某个关卡很久。在一些关卡攻略中会提示购买道具，如果实在玩不过去的话可以选择购买，但是购买会影响评价，一般来讲购买道具的话是肯定得不到金评价的，不过本作中所有的关卡都可以在酒吧中通过手机反复挑战，而且没有接关限制，以此取得的金评价也算该关卡获得金评价，因此此类游戏苦手的玩家可以在第一次玩到难点关卡时不顾评价全力过关，然后通过反复挑战来获得金评价。

（2）由于在高难度下时间紧迫，很可能会出现误操作，比如想把砖块拉出来但是不小心多推了一下方向结果把砖块推下去，因此建议在操作的时侯不要推住方向不放手，方向转换的时候轻推一下摇杆就可以了，而拉住砖块的时候也不要一边推着方向一边按A键，按A键拉砖块之后再推方向键进行拉拽操作可以避免失误。

### 扩展立足点

借用砖块只要边缘相连就掉不下去的特性，可以把砖块推到地面的外侧边缘，这样就等于说制造出了一个立足点。

### 旋转攀爬

看到螺旋上升的情况，但是到最后登不上去的情况，可以把所有用于立足的砖块向回拉一格制造阶梯。

### 制造通道

当道路中间缺一个砖块导致无法通过的话，可以利用砖块只要边缘连接上就不会落下去的特点制造一个“桥”。而有的时候，把砖块推下深渊让上面的砖块落下来也会造成新的通路，灵活利用。

### 制造通道（进阶）

可以把砖块一个个拉出来，然后推砖块制造通道。

### 挂壁

也是利用了边缘连接原理，可以把砖块推成挂在墙壁上，下面完全悬空的状态。

### 冰面移动

人和砖块一样，在冰面都会刹不住车，一推下去就会推到底。

### 下落

需要来到下面某个地方但是阶梯已经不存在的话，可以直接按A键掉下去扒住砖块的边缘。

### 爆炸处理

利用火药砖把普通砖块消除然后留出通道。如果想消爆的话可以直接把还未爆炸的火药砖及时推下万丈深渊。

### 旋转攀爬（进阶）

三列（或以上）砖块构成绝壁的时候，可以拉出上一层的砖块利用边缘攀爬爬到另外一侧制造垫脚石。

### 内侧攀爬

边缘攀爬的一种利用，从画面看不见的一侧爬到另一边也是可以的。

### 脱离

很多时候我们会处在一种被砖块包围的环境，这时候由于周围都是上不去的，正常方法无效，这时候可以把起到支柱作用的砖块推到边上，然后马上站到那个砖块上等上面的砖块落下来自然形成通路。

### 中继

当上面的砖块要落下的时候，可以用一个砖块做支柱，撑住下落的砖块。

### 釜底抽薪

面对无法搬动的兽头砖块，可以把支撑它的普通砖块拉走，这样它就会下落，制造阶梯的时候会简单些。



## 第一夜 地下墓场

本关主要目是进行教学，主要进行方式是向上攀登，动作稍慢的话崩落的地板就会把文森特带入深渊。关卡一开始就要全力向上攀爬，中间会有关于推拉的教学。本关开始比较简单的，记住推拉砖块的时候要向外拉给自己创造垫脚石就没有难度，切记不要把砖块向外推，否则很有可能到最后没有往上走的路了。




## 第二夜 罪人监狱

### 罪人监狱　第一层

本关开始出现会碎掉的砖块，踩三次就会碎掉，要小心。本关要充分利用边缘攀爬，看似没有路的了，但是从砖块的边缘爬到另外的地方，没准就能发现新的道路。通过第一个场景之后回来到跳舞场，这里可以记录，也可以和其他羊对话获得提示。和角落里穿红衣的羊对话，选第一项可以获得两个技巧提示，分别是制造阶梯和边缘攀爬。和红衣羊身后坐在椅子上的羊对话有选项。完成所有的工作后来到正面的告解室里发生剧情。在正面的椅子上坐下后会有人提问。

### 罪人监狱　第二层

本关开始出现道具和敌人，不要被敌人打乱阵脚。关卡开始就会发现一个砖块道具，利用这个道具可以通过开始阶段的一个登不上去的地方。想通过本关要充分利用边缘攀爬和制造阶梯的技巧。

来到跳舞场，和记录点边的红衣羊对话，他会教你扩展立足点的技巧。和左边最里面的羊对话可以学到旋转攀爬技巧。而和右边最靠里的羊对话会有选项。这里开放了商店，和右边的胖羊对话可以花费关卡中得到的金钱购物。这里可以购买的就是在前面的关卡里获得的白色砖块道具。进入告解室后坐下发生剧情。




### 罪人监狱　第三层

本关是BOSS关卡，BOSS的攻击方式是把所有的砖块变为很难推动的棕色砖块，使用关卡中出现的钟就可以解除这种状态。本关制造阶梯的方法很单一，基本上就是利用三个堆叠起来的砖块来制造阶梯，由于道具只能持有一个，因此获得砖块道具后建议不要吝惜，在适合的时机马上使用，因为钟肯定是不够用的，为了给后面争取时间，前面要能快则快。爬到最上方后这一场噩梦就算结束了。

## 第三夜　拷问刑场

### 拷问刑场　第一层

本关开始出现陷阱砖块，那些带着血色的砖块要尽快离开，否则就是被扎死的下场，好在这些陷阱砖块只能攻击一次，攻击完的陷阱砖块与普通砖块无异。相对来说本关还算简单，没什么特别需要注意的技巧。通过之后和跳舞场里的红衣羊对话获得U形移动技巧。这里羊商人出售的道具是钟和饮料。

### 拷问刑场　第二层

本关没有新出现的道具或者新种类的砖块，按部就班前进即可，本关前进的路是随着时间不断出现的，基本上不要错手把砖块推进深渊就不会陷入窘途，本关可以当做锻炼技巧综合使用能力的舞台。



来到跳舞场，红衣羊旁边的眼镜羊会教你制造通道和挂壁的技巧。本层没有羊商人。

### 拷问刑场　最终层

本关为BOSS战关卡，BOSS爬升的速度不慢，它的主要攻击方式是喷射桃心，桃心会从上方洒下来，每一块砖块都会被洒到，被洒到后操作会颠倒，包括推砖块的操作，这里可以躲在上方有砖块的区域，这样桃心会打在上方的砖块上而不会洒到文森特。但是到最后的部分会出现避无可避的情况，这时候一定要想一下再行动。躲避和思考都会让我们的行动变慢，因此在平时需要能快就快。这里要利用好上一关之后眼镜羊教的制造通道技巧。

## 第四夜　审问法庭

### 审问法庭　第一层

整个审问法庭考验的都是空间想象力，从哪个方向开始制造阶梯是本层主要考虑的问题。本关开始出现CHECK　POINT。关卡结构方面，本关还算是比较基础的，注意给自己留出活动空间即可。

和本层跳舞场的红衣羊对话可以得到进阶的制造通道技巧。羊商人出售的道具是白色砖块和钟。

### 审问法庭　最终层

本层的BOSS是个婴儿状的敌人，移动比较缓慢，攻击方式是冲击波，直接打一列，被击中的话会向下落，直到落到能落脚的地方，所以如果后期被击中的话很可能一路落下直接GAME OVER。这里的要点和前一关一样，都是要考虑好从哪里把砖块拔出来比较合适，再次提醒大家要给自己留出足够的移动空间。另外值得注意的是本关需要利用道具，本层出现的饮料和白色砖块都能起到关键的作用。




## 第五夜　暴风之中庭

### 暴风之中庭　第一层

本关的难点在于冰砖，在冰面上移动会自动变为滑行，有可能滑到悬崖边上把自己摔死。好在本关的结构并不复杂，尽量避免在冰面上移动，其他的部分正常攀登即可，在冰砖上进行操作的话要利用好冰面移动技巧。过关之后来到跳舞场。红衣羊教授的技巧是冰面移动。羊商人的商品是钟和饮料。觉得冰面移动时间过于紧迫的玩家可以选择购买钟。



### 暴风之中庭　第二层

本层依然建议玩家不要在冰面上移动，实在需要移动的话可以利用边缘移动的技巧。那种没有兽头标志的棕色砖块是可以推动的，这点注意。本关的敌人比较难缠，当你拉出砖块制造阶梯的时候他们会抢先一步站在阶梯上挡路，这时候如果在旁边拉出另一个砖块的话就会减轻一些压力，如果玩家对冰面移动比较棘手的话可以使用钟来制造普通砖块。本层红衣羊教授的技巧是下落，实用度一般。羊商人出售的道具是黑砖块和枕头。




### 暴风之中庭　最终层

暴风之中庭的BOSS战比较困难，BOSS的移动速度比较快，因此冰面会给我们制造很大的麻烦，一不留神就会直接滑下去。本关的结构是分为左右两边的，很多时候我们都需要从一边来到另一边，可以把砖块拉出来推到缝隙中制造桥梁。BOSS的攻击是召唤冰锥从天而降直接攻击一列，攻击前会有预警，一般来讲站在最外侧就不会被攻击到，被打到的话会直接从从上面掉到最底层，一定不要中招。本关要尽可能利用道具，比如说饮料和白色砖块等等，最后要提醒大家的是一定要保持冷静，千万不要一激动就直接在冰面上移动。

## 第六夜　时计塔

### 时计塔　第一层

本关多了一种火药砖，踩上之后会点火引爆，爆炸会把周围挨着的普通砖块变为易碎砖块。本关几乎出现了前面登场过的所有陷阱，小心应付。建议拿到本关出现的饮料道具，留到最后一点最危急的关头使用。跳舞场中眼镜羊教授的技巧主要是爆炸处理。羊商人出售的道具是白色砖块和钟。



### 时计塔　第二层

本层除了各种火药砖之外，还多了一种中间呈轴承状的特殊砖块：弹簧砖。踩到弹簧砖的话就会向上弹飞到下一个立足点，而弹簧砖是可以搬动的，也就是说我们可以在任何地方向上弹，明白这一点本关就很简单了。跳舞场中警察帽羊会教授消爆技巧和弹簧砖的用途。羊商人的商品是饮料和枕头。下一关比较困难，实在觉得通不过的话可以购买饮料。

### 时计塔　第三层

本层要利用好边缘移动的技巧，关卡中出现的道具也要活用，每个道具都有用，不要浪费。攻关的要领是不要陷入思维定势，不要每次都试图把砖块拉出来，有时候往边上爬一爬，可能就会海阔天空。跳舞场的眼镜羊教授的技巧是进阶的旋转攀爬。羊商人的商品是黑砖块和枕头。

### 时计塔　最终层

本关非常地长，攻关要戒骄戒躁。本关要利用好弹簧砖，仔细观察，如果发现有弹簧砖的话就可以把它搬到要用的地方，然后就可以弹上去，省很多事。本关的难点一是长度，二是BOSS本身，BOSS的攻击方式非常强力，它主要采取的攻击方式是加特林扫射，扫射过后从上方会落下物体，物体分两种，一种是重物，会把普通砖砸成易碎砖，另一种是小型的钻头，这种钻头会顺着纵列向上推进，碰到就会被绞成肉渣，而关卡中还有很多横向运动的钻头，碰到也是死路一条，当然，被天上落下的重物砸到也是即死，BOSS在特定的时候还会直接削掉最右边两列的砖块，看到BOSS有这个倾向就要立刻避开。总之这关的死亡陷阱很多，手忙脚乱之下很容易不小心被砸死或者钻死，想要轻松一点的话还是要利用道具以及边缘攀爬技巧，从关卡结构上来说本关甚是简单，但是有这么个催命鬼跟着，感觉难度升级不少，这里一定要冷静，而且最好不要在头脑不是太清楚的时候玩（笑）。

## 第七夜　通往祭坛之路

### 通往祭坛之路　第一层

本关很短，但是关卡结构比较复杂，而且可以利用的道具有限，这里要多多利用把下面垫着的砖块推下去让上面的砖块落下来形成阶梯的办法。由于本关不可移动的兽头砖块甚多，注意不要把自己憋死，像前一夜的关卡一样，一旦遇到看似没有路的场景，多试试边缘攀爬吧。跳舞场里眼镜羊教导的技巧是内侧攀爬和脱离，羊商人出售的道具是白色砖块和枕头。

### 通往祭坛之路　第二层

本关很考验空间想象力，比如最开始的地方看似是死路一条，但是用右摇杆转转视角就有可能发现通过的办法。后期也有一些地方需要看看背面，最后的由棕色砖块构成的网状结构地形需要从背面绕到前面来。本关地形复杂，如果玩家觉得攻关实在困难那的话可以在前一个跳舞场买一个白色砖块备用。跳舞场中眼镜羊教导的技巧比较复杂，强烈建议大家多看两遍教学动画。羊商人出售的道具是黑色砖块和饮料。



## 通往祭坛之路　第三层

本关依旧不算长，但是仍旧很考验空间想象力，如果觉得通过困难的话可以购买饮料备用。通过第一个记录点之后有一条岔路，个人倾向于走左侧，相对简单一些，如果觉得很难制造通路的话可以喝饮料。最上层推砖块的时候要稳，一步一步地推，不要一下子想着把砖块推到指定位置，一定要维持住砖块的高度，如果位置最高的砖块落下去的话，那就真是万劫不复了。跳舞场中眼镜羊传授的是中继和釜底抽薪的技巧。从本关开始，羊商人就死掉了，不会再有人出售道具。




## 通往祭坛之路　第四层

非常非常短的一关，可以说只要掌握方法，瞬间就能过关。本关立足点有限。所以能搬动的砖块也非常有限，关键点跟上一关最后一点非常相似，就是要保持位置最高的那块砖的高度，利用挂壁技巧把位置最高的砖块推到目标点附近，然后用其他砖块制造阶梯就可以了。玩到本层，教授技巧的羊也死掉了，从此就只能靠实力来通过了。

## 通往祭坛之路　最终层

作为 BOSS 关卡，本关也像这一夜的其他关卡一样诡异，BOSS 不像以前那样追着我们不放，而是一直飘荡在周围，BOSS 的攻击方式非常模式化，虽然对我们没有直接伤害，但是会改变我们的行动线路，本关会多一种新的砖块：砖面上有紫色旋涡的黑洞砖，被黑洞卷入就会即死。

本关开始之后看似没有路，但是在往前走踩碎砖块之后会出现道路，这里 BOSS 会做第一次攻击，吹散面前的砖块，被砖块卷到会即死，所以看见它在背景中摇头晃脑的话就要停止前进。下面的前进方式还是非常考验空间想象力，要多利用挂壁技巧，有时候两边虽然看似连不起来，但是勇敢地一推可能就会发现新的道路，前进一段之后 BOSS 会把一列砖块变为兽头砖块，目前还对我们构不成什么威胁。再往上过了记录点之后 BOSS 会采用最恶心的攻击方式：浓雾。在浓雾中视野会变得非常窄，而且在浓雾之后会出现冰面，要小心看好，千万不要试图在冰面上移动，那样只能直接摔死。之后的推法比较固定，上面的结构是分为左右两边的，我们要在两边交替移动开出一条通向最上方的道路。来到完全由兽头砖组成的区域后胜利就在眼前了，这里不要耽搁，飞速向上跑即可。



# 第八夜　大圣堂

## 第一层

本关的关卡结构非常简单，没有即死陷阱，也没有非常考验空间想象力的部分，本关 BOSS 的主要攻击方式是天降神雷，劈到就是即死，就算没劈中，神雷也会把普通砖块变为易碎砖块。但是在劈之前会有提示，躲开即可。本关最大的难点就在于我们要带着黑发凯瑟琳一起走，平心而论 NPC 的智商还算高，基本不会出现乱跑的现象，但是她不会躲避 BOSS 的攻击，如果看到她一意孤行地向危险地带爬的话，就要按 Y 键命令她站住（再按 Y 键可以让她继续前进）。本关通过的要点就是不要挡住凯瑟琳的道，比如说连续三层的普通砖块构成的平台，我们上去的话可以拉同一列的砖块，但是这样凯瑟琳就上不来了，我们要给她留出空间。最后一部分没有障碍物，但是不要离凯瑟琳太远，近一点她才会跟上。

# 最终夜　天上

**（注：这里的告解室的问题怎么选会影响结局，请提前记录，具体结局触发条件参照后面的研究。）**

## 天上　第一层

天上的所有敌人都有一击必杀的攻击能力，不要给他们这个机会。最终夜的关卡都是非常考验综合能力的，本关的难点在于很多时候都需要利用釜底抽薪和制造通道两种技巧，什么时候把砖块推下去让上面的砖块掉下来需要仔细考虑。本关不要吝惜道具，时间就是生命，该用的时候就要果断使用，哪怕能争取到半秒也是好的。



## 天上　第二层

本关的主要陷阱是怪物砖块和随机砖块，怪物砖块会移动，虽然长着血盆大口但是并不会咬人，如果想让它固定住的话就要踩这种砖块一下；而随机砖块是那种用红布包着的砖块。踩上之后会变为任意一种砖块，虽然有可能变成弹簧砖帮助我们前进，但是也有可能变成易碎砖让我们手忙脚乱，建议大家踩上这种砖之后马上离开，看看变成什么种类的砖块再决定下一步的行动。本关结构相对简单，注意不要被黑洞砖吸入就可以了。

## 天上　第三层

本关需要综合运用之前的技巧，尤其重要的是合理推出砖块让上面的砖块落下来制造通道，但是切记推出砖块之后要马上站在自己推出的砖块上，不然很有可能被压死或者被卡住。本关有一些运气成分，如果随机砖变成弹簧砖的话那真有可能起死回生。



## 天上　第四层

本关存在着大量随机砖块，运气成分比较高，建议在做阶梯的时候尽量避免使用这种砖块，否则变成易碎砖毁掉阶梯就得不偿失了，本关的结构相对倒是比较简单，对于玩到现在的玩家来说不算太困难。

## 天上　第五层




BOSS 的攻击很强势，当他用锤子砸在自己的椅子上的时候，一些砖块会随机变成另外一种砖块。脚踢攻击范围很难确定，被击中就是即死，在攻击范围外也会被震出硬直，需要快速移动来躲避。而最麻烦的攻击方式无疑是枪击，枪击不仅有一击必杀的攻击力，还有一枪打碎一块砖头的破坏力，建议看到他拿枪瞄准的时候站在一块不那么重要的砖块前等待，当那块砖块变红之后立刻躲开就能幸免于难。相比于 BOSS 的攻击，本关的结构简直太简单了，至少没有那种需要我们思考很长时间的复杂结构，很轻松就能通过。

本关已经没有问题可问。

## 天上　最终层

本关非常长，BOSS 的变态程度也更上一层楼，请做好心理准备。BOSS 的攻击方式比较有气势，一开始 BOSS 只会在固定的时候释放眼部光束，眼部光束所扫到的范围砖块会掉落，如果我们处在光束攻击范围内的话也会即死。当我们爬到中部的时候 BOSS 会释放诅咒，一旦被诅咒击中，那么一旦我们开始拉砖块，那么砖块就开始随机改变，当然细心的玩家可以发现被改变的砖块都是固定的那几块，尽量避开即可。爬到中上部的时候 BOSS 增加了一招天落陨石，即死攻击但是频率不高，很容易躲开，到了这里就不要顾及 BOSS 的攻击了，尽可能向上爬，胜利就在不远处等着我们。



通过本关后，游戏可操作部分结束，大家可以欣赏自己亲手创造的结局了。

# 研究部分

## 倾向与结局

游戏一共有八个结局，决定结局的是两个方面：一是倾向，二是第九夜问题的选项。倾向代表了文森特自己的价值观（也就是玩家的价值观），游戏中的倾向是用一个刻度表表示的。刻度表从左到右一共八格，左边的刻度表是红色，代表奔放；右边的刻度表是蓝色，代表坚定。前面提到了，回答问题、对话选项、回复短信都能影响倾向，其中回答告解室里提出的问题和回复短信是肯定能影响倾向值的，倾向值每次变动都是一格。结局达成条件大部分需要倾向值偏向某种倾向，尽量在进入第八夜之前刷好，因为第九夜的四个问题的选项直接影响结局，不可轻易作出选择，下面列出的选项方案并不是惟一的，但是可以保证大家拿到想要的结局。下面列出的条件中，倾向偏蓝或者偏红的要求不是很严格，指针到底也是可以的，但是如果强调了指针到底，那么就必须把倾向刷到某一个极端。刷结局最快的方法是先尽全力把某个难度打到全金，然后二周目跳过一切操作部分，全力通过告解室问题刷倾向，最后在第九关根据倾向来回答问题。



从结局的条件不难看出，刷结局至少需要三周目，第一周目令指针偏蓝到底，在第九夜建好存档，最好能达成金杯评价，用跳关来刷 1、2、3、4 号结局；第二周目令指针偏红到底，刷 5、6、7 号结局；第三周目单刷 8 号结局。由于有了全金跳关保证，玩二周目和三周目只需要两个小时左右，大大降低了时间消耗。

### 1. 自由ノ－マル

计量表偏红或偏蓝均可，第9夜回答如下：

第1问：命までは…

第2问：ちがう

第3问：ちがう

第4问：探し続けたい

### 2. 浮气バッド

计量表偏蓝，第9夜回答如下：

第1问：命までは…

第2问：ちがう

第3问：そうだ

第4问：ない

### 3. 恋人ノ－マル

计量表偏蓝，第9夜回答如下：

第1问：もちろんある

第2问：そうだ

第3问：ちがう

第4问：あんまりない

### 4. 恋人トウル－

计量表偏蓝最大，指针到底，第9夜回答如下：

第1问：もちろんある

第2问：そうだ

第3问：ちがう

第4问：覚悟はある

### 5. 恋人バッド

计量表偏红，第9夜回答如下：

第1问：もちろんある

第2问：そうだ

第3问：ちがう

第4问：ない

### 6. 浮气ノ－マル

计量表偏红，第9夜回答如下：

第1问：命までは…

第2问：ちがう

第3问：そうだ

第4问：ない

### 7. 浮气トウル－

计量表偏红指针到底，第9夜回答如下：

第1问：命までは…

第2问：ちがう

第3问：そうだ

第4问：ある

### 8. 自由トウル－

计量表在正中，第9夜回答如下：

第1问：命までは…

第2问：ちがう

第3问：ちがう

第4问：探し续けたい

# 全NPC烦恼解决

NPC的烦恼关系到6个成就100点，一定本着只要有对话就不能错过的原则，以下只列出该选择的选项，因为有些关系到计量表，影响结局，所以如果要一周目完成，那一周目就走蓝色路线吧。跟计量表有关的都会在下面标出，并说明该选项偏向哪个颜色，没有说明选项的就是纯对话，而有些时候就是单纯地对话而已，没有选项。和人对话注意要对话到名字变成灰色没有新对话为止。特别注意的是，每晚酒吧中的客人都会分批来，第一批对话完毕后跟酒吧的老板对话就会换第二批客人，如果看见目标客人没有来的话可以和老板对话等待下一批，当然最保险的办法是见到一个就对话一个，然后通过下表来查证名字。




| 时间 | 地点 | 选项 | 计量表 |
|---|---|---|---|
| 第二夜噩梦 | 罪人监狱第1层跳舞场坐在左边椅子的羊人间 | 少し落ち着けって | 蓝 |
| | 第2层跳舞场最右边的羊人 | 绝对良くないだろ! | 蓝 |
| 第二夜正常 | 酒吧吧台前面坐着的トッド和アーチー | 思い当たらないな… | |
| | 吧台左边的记者ジャスティン | そんな气はする | |
| 第三夜噩梦 | 拷问刑场第1层跳舞场入口紫色领带的サングラスの羊人间 | 俺だって何が何だか… | |
| | 第2层跳舞场左边椅子的羊人间 | “やべぇの”? | |
| 第三夜正常 | 酒吧坐在吧台前的ダニエル和アンナ | 自分もそんな气がする | |
| | 警察モーガン | 无选项 | |
| | ダニエル回家后坐他位置的トッド和アーチー | 收入があることだろ | |
| | ジャスティン | そりゃ、男だろ | |
| 第四夜噩梦 | 审问法廷第1层跳舞场楼梯上的警察帽の羊人间 | 分かる气がする… | |
| | 最右边的羊人间 | おい、しっかり前向けよ! | 蓝 |
| 第四夜正常 | 酒吧坐在警察位置的アーチー | もちろん见えるよ | |
| | アーチー | 当然だ | 蓝 |
| | 坐在双胞胎位置的ダニエル | 胜ちだな | 蓝 |
| | 警察モーガン | 无选项 | |
| 第五夜噩梦 | 暴风之中庭 第1层跳舞场左边咖啡色毛衣的リーゼントの羊人间 | “魔女”って谁? | |
| | 第2层跳舞场右边サングラスの羊人间 | 爱する人が幸せならいい | 蓝 |
| | 左边咖啡色毛衣的リーゼントの羊人间 | それは亲父が间违ってる! | 蓝 |
| 第五夜正常 | 酒吧记者ジャスティン | 仕方のないことだよ | 蓝 |
| | 警察モーガン | どっちかと言えば信じる | 蓝 |
| | アーチー | 无选项 | |
| | ダニエル | 无选项 | |
| 第六夜噩梦 | 时计塔第1层跳舞场入口的羊人间 | 良さげな答えを探している | 蓝 |
| | 第2层跳舞场左边眼镜の羊人间 | 多いな! | 蓝 |
| | 第3层跳舞场右边长发の羊人间 | バカ、死ぬとか考えるな! | |
| | 第3层跳舞场左上警察帽の羊人间 | 本当にここで谛めるのか!? | |
| 第六夜正常 | 记者ジャスティン | 何か、理由があるのか? | 蓝 |
| | アンナ | 无选项 | |
| 第七夜噩梦 | 通往祭坛之路 第1层跳舞场最右边サングラスの羊人间 | 谛めないで、俺に付いてこい! | |
| 第八夜正常 | 酒吧记者ジャスティン | 无选项 | |
| | ダニエル | 无选项 | |
| | モーガン | 无选项 | |
| | トッド和アーチー | 无选项 | |

注：第八夜在酒吧和幸存者对话，每对完一次话，解锁一个成就，全部对话完毕解锁全员无烦恼的成就。

# 小技巧汇总

## 悔棋的妙用

大家都知道在攀爬过程中一旦失误可以按Y键悔棋（一手し），悔棋可以进行多次，但是有数量上限。一旦悔棋，包括随机砖块的变化，最后两章的BOSS随即改变砖块的特殊攻击这种造成砖块种类变化的效果都可以还原，利用这个原理可以反复刷砖块的种类，这样最终BOSS的变幻砖块种类的攻击就形同虚设。

另一种用法是用来争取时间，很多时候我们都会测试几次才能找出真正正确的爬楼方法，这时候可能已经浪费很多时间了，这时候我们可以直接悔棋到初始状态然后按正确的方法推，这样可以节省很多时间，如果打不过了就可以用这种方法来尝试节约时间。

## 无限入手枕头

Normal难度以下的第七关第二层开始处有两个枕头，捡到之后直接重新开始，那么就可以以一个枕头的代价收获两个枕头，枕头的上限是99个。

Hard难度第七大关的第三层，通过记录点后可以发现面前有一条岔路，两边分别有一个枕头，去的枕头后直接选择从记录点开始即可。

## 小游戏ラプンツェル的秘密

酒吧里的街机游戏ラプンツェル，游玩方式和噩梦中一致。这个小游戏关系到80点成就，但是非常之困难，可以说即使Hard难度全金也不一定能拿到这80点成就。ラプンツェル一共有128关，初期只能玩64关，在64关中取得所有的十字架后可以开启里ラプンツェル的64关。

开启的方法是指令式的，通关64关并取得所有十字架之后，回到标题画面依次输入“上　下　下　上上上　下下下下　右”，看到画面变为紫色就可以进入里ラプンツェル了，里ラプンツェル一共有64关,全部通关后成就“传说のプリンス”才能解锁。

粗略估计一下，这里面需要详细讲解过关方法的有80到90关，这里就不能一一讲解了，大家如有困难，可以来信询问。

# BABEL模式攻略心得

注：以下称为巴别塔模式

巴别塔模式的主要进行方式和本篇一样，都是通过推拉砖块组成道路攀登至定点，但是高度和难度都倍于本篇。开启巴别塔模式的方法是在故事模式的Normal难度以上取得一个金杯，这个可以在教学关获得。开启第二关需要三个金杯，第三关需要五个金



杯，第四关需要九个金杯。基本上将故事模式全金通关后就能完全开启巴别塔模式。

巴别塔模式随机性比较大，比如说石阶掉下来的顺序，砖块摆放的顺序，易碎砖所在的位置等等。该模式用以制造道路用的砖块数量比剧情模式少得不是一两个，而且高度也不是剧情模式能比拟的。非常考验玩家的空间想象力，由于可利用的砖块数量极少，所以一旦第一步推错就很有可能导致后面的崩盘，这一点在一百层以后的地方将会成为玩家最大的拦路虎，很可能攀爬到148层都比较顺利，但是缺一个砖块，就是登不到顶，只能无奈地被甩下万丈深渊。

在铺路的时候不一定非得将石阶拉出来，将支撑点推进去让上层的石阶落下来也不失为一种方法，特别是在没路的时候。当然并不是所有的路都得用拆的方法来走，多观察周围的地形，有时候铺路比拆楼要好得多。如果不是情况紧急，建议大家不要贸然拆楼，否则很可能到最后无路可走，当然这里要提醒大家，目标点不是在空中悬着不动的，如果目标点垫脚的砖块被抽走，那么它也会下落，这样很可能爬145层甚至140层就能解决问题，大家可以试试这种方法，有些情况可能就是造不出道路，换一种思路可能就会豁然开朗。

在铺路的时候不要轻易拆掉自己上来时候用的路，因为在有些时候需要下去把某块砖推掉使得上面能够形成通路，而且记得给自己留一条退路，防止失手后出现不能继续沿路前进的情况，重头再爬一次那才是真的辛苦。

在铺路时得小心那些易碎砖，在这种砖块碎掉之前尽量将它给覆盖住。如果不小心塌掉的话，如果可能的话尽量让一个地形群一起塌，尽量别乱掉设计好的路线。在很多时候如果将易碎砖作为阶梯的话会造成通路的整体崩塌，不过这种整体崩塌不一定全是坏事，有时候塌掉还可能制造出一条道路来，所以不要看到大范围的坍塌就重新来，仔细观察没准能够发现新的道路。不过由于本模式整体运气成分偏高，这种方法紧急的时候可以用于救命，但是不能当做常规手段来用。




巴别塔模式能够双人进行游戏，不过双人模式比单人模式更加难，双人模式对默契和前进路线的要求很高，因为本作没有专门的攻击键，攻击的方式是通过临近对手之后推方向将对方打下去，遇到双方需要向相反方向前进的时候很坑出现一不小心就把同伴给踢下去甚至是直接将同伴摔死。如果两人需要向相反方向移动的话需要一个人下去扒住砖块放另一个人过去，但是在危急关头手忙脚乱的情况下很有可能忘记这一点，两人一凑就是“啪”一道金光，然后其中一个摔下去。两人合作最大的意义在于当一个人发现其他地方需要调整的时候（比如下面的某块砖需要推下去或拉出来），可以让留在下面的人去干，双人游戏可以参考剧情中第八章大圣堂的打法，记得要给下面的人留路，否则下面的玩家真是欲哭无泪了。

关于如何应付几乎完全随机的迷宫构造，其实所有的构造都有一定规律可循，小的构造基本上都在剧情模式里出现过，不算困难。如果实在苦手可以在身边备一份纸笔，碰到过不去的地方，记住构造之后按暂停，把构造画在纸上，可以通过之后解开暂停。

# 成就列表

成就列表

| 成就名 | 取得条件 | 点数 |
|---|---|---|
| 最高の夜に干杯! | 取得除此之外的全部成就 | 10 |
| 始まりの噩梦 | 通过第一夜。 | 5 |
| 全ての梦を手にいれた男 | 看过所有结局。 | 100 |
| ジャーナリストの决意 | 解决记者贾斯汀的烦恼。 | 10 |
| 支配からの卒业 | 解决托德的烦恼。 | 10 |
| 爱の纠正 | 解决阿齐的烦恼。 | 10 |
| 爱こそがすべて | 解决达尼埃尔的烦恼。 | 10 |
| 最后の酒 | 解决警察莫刚的烦恼。 | 10 |
| 名もなき英雄 | 解决所有人的烦恼。 | 50 |
| 今夜はあの曲を | 通过酒吧里的点唱机换一首歌曲。 | 5 |
| マメールな男 | 回短信超过20条。 | 20 |
| コロシアムモード解禁! | 通关故事模式，解锁对战模式。 | 10 |
| まとめ押す男 | 一次推5个一排的砖块（Golden Theater模式）。 | 10 |
| 滑らせる男 | 让砖块在冰面上滑行5格以上（Golden Theater模式）。 | 10 |
| 爆风でスランプ | 通过火药砖一次爆炸波及15块以上砖块（Golden Theater模式）。 | 20 |
| 鸟人 | 在弹簧砖上连续弹3次（Golden Theater模式）。 | 30 |
| 急がば回れ | 连续移动棕色砖块10次（Golden Theater模式）。 | 30 |
| 日本酒博士 | 日本酒的豆知识全部听过。 | 10 |
| ビール博士 | 啤酒的豆知识全部听过。 | 10 |
| カクテル博士 | 鸡尾酒的豆知识全部听过。 | 10 |
| ウィスキー博士 | 威士忌的豆知识全部听过。 | 10 |
| そして谁もいなくなった | 酒吧里的人全走光了，但是主角还留在那里。 | 5 |
| バベルへの诱い | Normal以上难度获得一次黄金评价，开启巴别塔模式第一层。 | 10 |
| アルター征服! | 巴别塔一层通过。 | 10 |

成就列表

| 成就名 | 取得条件 | 点数 |
|---|---|---|
| 三ツ星の男 | Normal以上难度获得三次黄金评价，开启巴别塔模式第二层。 | 15 |
| メンヒル征服! | 巴别塔二层通过。 | 15 |
| 五ツ星の男 | Normal以上难度获得五次黄金评价，开启巴别塔模式第三层。 | 20 |
| オベリスク征服! | 巴别塔三层通过。 | 20 |
| 谜の一山を超えて | 小游戏“ラプンツェル”通过第64关。 | 10 |
| **隐藏成就** | | |
| “罪人监狱”脱出! | 通过第二夜。 | 5 |
| “拷问刑场”突破! | 通过第三夜。 | 10 |
| “审问法庭”通　! | 通过第四夜。 | 10 |
| “暴风の中庭”横断! | 通过第五夜。 | 15 |
| “时计塔”攻略! | 通过第六夜。 | 15 |
| “祭坛への路”踏破! | 通过第七夜。 | 20 |
| 传说の达成! | 通过第八夜。 | 20 |
| 真なる自由へ! | 通过第九夜。 | 30 |
| 胜手にしやがれ | 达成结局“自由ノーマル”。 | 10 |
| 终わりなき旅 | 达成结局“自由トゥルー”。 | 10 |
| 不死身の男 | 达成结局“浮气バッド”。 | 10 |
| 眠らない夜 | 达成结局“浮气ノーマル”。 | 10 |
| 夜の帝王 | 达成结局“浮气トゥルー”。 | 10 |
| グッドナイトベイビー | 达成结局“恋人バッド”。 | 10 |
| あの顷のままで | 达成结局“恋人ノーマル”。 | 10 |
| いい日旅立ち | 达成结局“恋人トゥルー”。 | 10 |
| 神へ挑むべき男 | Normal以上难度获得所有关卡的黄金评价，开启巴别塔模式第四层。 | 30 |
| 现人神の诞生! | 巴别塔四层通过。 | 100 |
| 金色に辉ける男 | Hard难度全金评价。 | 100 |
| 谜から出た谜 | 小游戏ラプンツェル进入隐藏关。 | 20 |
| 传说のプリンス | 小游戏ラプンツェル达成真结局。 | 50 |

# 难点成就解说

解决烦恼和结局的相关成就：参见前面的研究部分。

**マメールな男：**由于只能回两位凯瑟琳的短信，所以尽可能每晚在收到所有短信后再离开。

**爆风でスランプ：**这里不是说用一块火药砖炸掉15块砖头，而是通过连锁爆炸的形式，只要在一块火药砖爆炸之前引爆附近的下一块火药砖就算是连锁爆炸。这需要专门把火药砖摆到合适的位置然后把其他砖块挪过来，最好在Normal难度时计塔第二层第九级阶梯的右侧尝试解开这个成就，那里的结构比较适合。

**急がば回れ：**棕色砖块是那种棕色的上面没有兽头的很难拉动的砖块，拿到这个成就可以通过连续推拉同一块棕色砖块的方式来解决。

**酒博士的相关：**要想一周目取得这些成就，可以在每次进入酒吧后就把每种酒都点一遍，每晚每种酒只会出一次豆知识，在第八晚时就能把这个系列的成就都拿下。

**小游戏“ラプンツェル”：**这个小游戏就是在酒吧里的街机，这款游戏没有时间限制，但是技巧性一点也不逊色于本篇。接关虽然有限制，但这个小游戏是直接记入系统档的，只要打完之后读档，可以接




你最后过的那关继续往下打，这样就可以实现无限接关。

**金色に辉ける男：**HARD难度全金估计会成为很多玩家的梦魇，总之，技术、反应、背版、冷静和S/L缺一不可。

**巴别塔模式：**和故事模式相比有更多的随机性，难度更大，将是玩家全成就路上最大的障碍。

# 资料汇总

## 全问答及效果一览

**结婚は人生の始まり？终わり？**

始まりだ→右 终わりだ→左

**孤独をより强く感じるのは、どんな时？**

一人の时→右 大势の中にいる时→左

**正直、恋爱やり结婚は面倒くさい？**

面倒くさい→左 そんな事はない→右

**结婚を前提としないままの同栖はアリ？**

アリだ→左 ナシだ→右

**结婚するなら年上？年下？**

年上がいい→右 年下がいい→左

**人生では、仕事の优先顺位が一番？**

一番に考えたい→左 一番ではない→右

**浮气で罪になるのは、どの时点から？**

气持から→右 体の关系から→左

**兴奋して鼻血が垂れた事がある？**

耻ずかしながら…→左 それはない→右

**乐园と言われて兴奋するのはどちら？**

温暖で美しい国→右 酒と美食の国→左

**男なんて、みんな马鹿？**

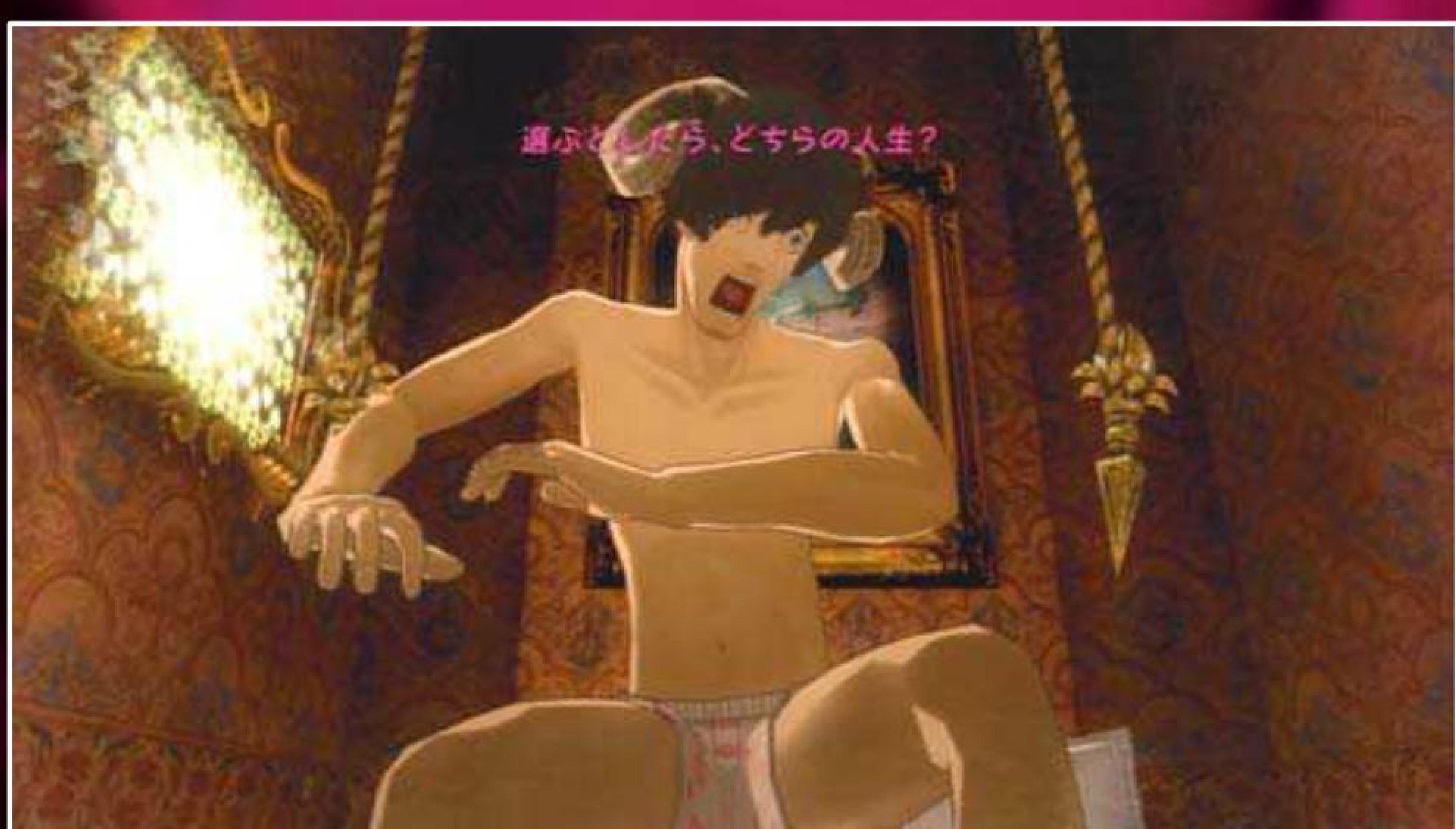
その通りだ→左 それぞれだ→右

**正直、自分はスケベな方？**

そうは思わない→右 否定は出来ない→左

**つい浮气してしまった场合、谁の责任？**

全て自分の责任→右 少しは相手の责任→左




**现状、どちらのキャサリンがお好み？**

恋人に决まってる→右 实は摇れている→左

**决断に迷った时、最後に赖るものは？**

气持だ→左 论理だ→右

**大金と引き换えに、全裸で街を步ける？**

绝对ムリ→右 全额による→左

**交际相手を选ぶなら、颜？性格？**

颜だろ→左 性格だろ→右

**流行りにつられて、つい何か买ってしまう？**

あるある→左 それはない→右

**异性について、理想高すぎと言われた事は？**

确かある→右 多分ない→左

**相手がどんなに高龄でも恋人になりうる？**

爱こそ全て→左 限界はある→右

**异性の美点ベスト3に"家事得意"は入る？**

ランクインだ→右 ランク外だ→左

**正直、责任を取らずに济む生き方が最良？**

まあ、そうかも→左 绝对にちがう→右

**ピンチを脱する为にどんな污い手も使う？**

もちろんだ→左 卑怯はよくない→右

**爱する人から赤ちゃんプレイを望まれたら？**

トライする→右 辞退する→左

**ぶっちゃけ、子供は好き？**

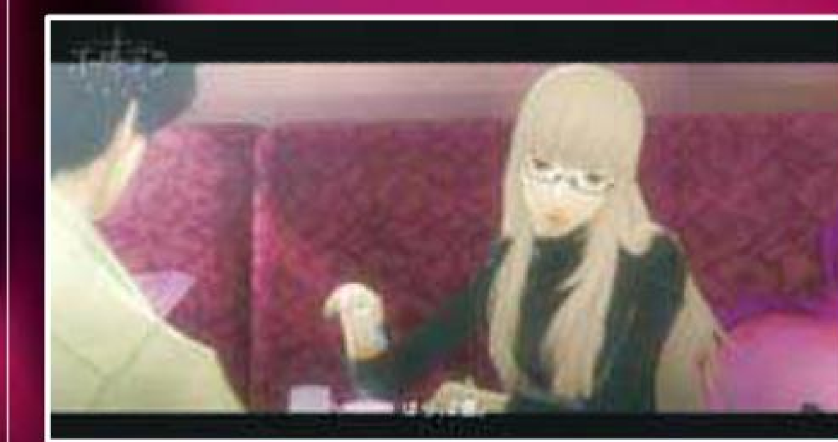
大好きだ→右 どうだろう…→左

**子供が出来たら、自分に似ていて欲しい？**

なるべくなら→右 冗谈じゃない→左

**今までに"ケチ"と言われた事がある？**

あるかも知れない→右 ないかも知れない→左



**嫌な相手から电话が来たら、どうする？**

电话に出る→右 无视する→左

**恋人に疑いを感じたら、どうする？**

信じる努力をする→右 探ってハッキリさせる→左

**恋人に携带の中身を全て见せられる？**

もちろんだ→右 そこまではちょっと…→左

**嘘をつく事と、つかれる事、どちらが辛い？**

嘘をつく事→右 嘘をつかれる事→左

**大事な友人の恋人でも、惚れたら夺い取る？**

气持ちに嘘はつけない→左 我慢する→右

**绝对にバレないようにするなら、嘘は问题ない？**

まあ问题ない→左 嘘は罪だ→右

**二股されていると分かったら、どうする？**

恋人と别れる→右 二股相手と别れさせる→左

**恋人に、亲しい异性の友人がいたら…？**

气になる→右 气にならない→左



## Normal以上金评价条件

### Normal 难度

| 关卡 | 层 | 条件点数 | 条件 |
|---|---|---|---|
| 地下墓地 | – | 16510 | Perfect+ 全金币 |
| 罪人监狱 | 第 1 层 | 13630 | Perfect+ 全金币 |
| | 第 2 层 | 28790 | Perfect+ 全金币 |
| | 最终层 | 47770 | Perfect+ 全金币 |
| 拷问刑场 | 第 1 层 | 23035 | Perfect+ 全金币 |
| | 第 2 层 | 45500 | Perfect+ 全金币 |
| | 最终层 | 59820 | Perfect+ 最多漏掉三个金币 |
| 审问法庭 | 第 1 层 | 9775 | Perfect+ 全金币 |
| | 最终层 | 42135 | Perfect+ 全金币 |
| 暴风之中庭 | 第 1 层 | 33535 | Perfect+ 全金币 |
| | 第 2 层 | 63285 | Perfect+ 全金币 |
| | 最终层 | 97110 | Perfect+ 最多漏掉一个金币 |
| 时计塔 | 第 1 层 | 41985 | Perfect+ 全金币 |
| | 第 2 层 | 92270 | Perfect+ 最多漏掉一个金币 |
| | 第 3 层 | 131920 | Perfect+ 全金币 |
| | 最终层 | 200620 | Perfect+ 全金币 |
| 通往祭坛之路 | 第 1 层 | 30205 | Perfect+ 全金币 |
| | 第 2 层 | 53060 | 未 Perfect（最多断一次）+ 全金币 |
| | 第 3 层 | 83095 | Perfect+ 全金币 |
| | 第 4 层 | 90395 | Perfect+ 全金币 |
| | 最终层 | 124590 | Perfect+ 全金币 |
| 大圣堂 | – | 38950 | Perfect+ 最多漏掉一个金币 |
| 天上 | 第 1 层 | 32160 | Perfect+ 全金币 |
| | 第 2 层 | 52865 | Perfect+ 全金币 |
| | 第 3 层 | 81735 | 未 Perfect（最多断一次）+ 全金币 |
| | 第 4 层 | 166435 | Perfect+ 全金币 |
| | 第 5 层 | 238460 | 未 Perfect（最多断一次）+ 全金币 |
| | 最终层 | 387435 | Perfect+ 全金币 |

### Hard 难度

| 关卡 | 层 | 条件点数 | 条件 |
|---|---|---|---|
| 地下墓地 | – | 21930 | Perfect+ 全金币 |
| 罪人监狱 | 第 1 层 | 21800 | Perfect+ 全金币 |
| | 第 2 层 | 45780 | Perfect+ 全金币 |
| | 最终层 | 115440 | Perfect+ 全金币 |
| 拷问刑场 | 第 1 层 | 26230 | Perfect+ 全金币 |
| | 第 2 层 | 47430 | Perfect+ 全金币 |
| | 最终层 | 70440 | Perfect+ 全金币 |
| 审问法庭 | 第 1 层 | 30210 | Perfect+ 全金币 |
| | 最终层 | 74510 | Perfect+ 全金币 |
| 暴风之中庭 | 第 1 层 | 24680 | Perfect+ 全金币 |
| | 第 2 层 | 65840 | Perfect+ 全金币 |
| | 最终层 | 103140 | Perfect+ 全金币 |
| 时计塔 | 第 1 层 | 43510 | Perfect+ 全金币 |
| | 第 2 层 | 91570 | Perfect+ 全金币 |
| | 第 3 层 | 151320 | Perfect+ 全金币 |
| | 最终层 | 213650 | Perfect+ 全金币 |
| 通往祭坛之路 | 第 1 层 | 40150 | Perfect+ 全金币 |
| | 第 2 层 | 50350 | Perfect+ 全金币 |
| | 第 3 层 | 80200 | Perfect+ 全金币 |
| | 第 4 层 | 93930 | Perfect+ 全金币 |
| | 最终层 | 140140 | Perfect+ 全金币 |
| 大圣堂 | – | 41060 | Perfect+ 全金币 |
| 天上 | 第 1 层 | 30560 | Perfect+ 全金币 |
| | 第 2 层 | 56090 | Perfect+ 全金币 |
| | 第 3 层 | 81090 | Perfect+ 全金币 |
| | 第 4 层 | 157250 | Perfect+ 全金币 |
| | 第 5 层 | 232310 | Perfect+ 全金币 |




# 凯瑟琳剧情梗概

文：阳光学员 莱雅

## 第一天



文森特从噩梦中惊醒，但是无论如何想不起来噩梦的内容。接到上司的电话，文森特冲了一下澡就出门了。工作结束后，文森特和女友凯瑟琳在咖啡厅里约会，凯瑟琳是他交往了五年的女朋友，对他的习性了如指掌，例如喝咖啡要放多少糖。文森特和凯瑟琳谈起有没有做过被追杀的梦，凯瑟琳说她倒是有做过追杀人的梦。凯瑟琳突然谈起两人交往的时间，她的父母最近经常打电话来问两人的情况，让文森林有些动摇，这是在暗示要结婚了吗？他认为没有这么快结婚的必要。

酒吧的电视里播放着独居男子在家暴毙的新闻。文森特和好友强尼、托比谈论今天下午和凯瑟琳的事，让他感觉非常不安，强尼直接点出这是凯瑟琳有结婚的打算，但是文森特对结婚感觉到非常不安，自欺欺人地说凯瑟琳的工作很忙所以不会这么早想要结婚的。强尼认为她就算有这种想法也不会持续很久。话题转到三人的一个刚离婚的酒友波尔身上，他死了，据说是在早上家里被他母亲发现尸体，就像新闻里所说的那样死因不明。这个消息让今天刚做恶梦的文森林背后发凉，他顺便提起了今天做的梦，虽然内容记不住了，不过强尼和托比都没有放在心上。

两个朋友走之后，文森特一边喝酒一边和凯瑟琳发短信，顺便聊一下今天发生的事。就在这时，一个陌生的女子坐到他对面的座位上……

文森特又做了恶梦，这次的梦更加具体，他见到了许多绵羊，还有追杀他的酷似凯瑟琳的怪物。

## 第二天

早上起来，文森特惊悚地发现身边躺着一个似曾相识的金发女性，他渐渐想起昨天晚上在酒吧里和她认识的过程……在酒吧里金发女子坐到他对面，文森特不由得和她谈起今天和凯瑟琳的事情，金发女子认为没有必要结婚，两个人在一起就行了，这让文森特感觉有些意外。金发女子趁文森特不注意坐到了他的旁边，在酒精的作用和金发女子有意而为的诱惑下，两人发生了一夜情。



清醒过来的文森特冷汗直流，口齿不清地想解释，但是没法解释清楚，金发女子说她是中意文森特才会跟着他来的。之后金发女子为了去找牙医便先行离开了，文森特自我催眠说这是个事故。

中午文森特和好友奥兰多吃饭时说了这件事，这个损友的嘴里说不出什么好话，还说让文森特干脆趁这个机会换一个女友算了，但是文森特说他喜欢现在这个状态。奥兰多让文森特将那个金发女子介绍给他，文森特说这样的女孩奥兰多是不会喜欢的。身边的食客说起了最近的传闻，在梦中摔死的话在现实里也会死亡，文森特听到这个之后脸色不

是很好。

晚上去酒吧和三个朋友谈起了金发女子的事，但是他们都说没有在酒吧见到这样的女子。托比抱怨说都是因为他们这样玩自己才会没有女人缘，他喜欢年长的女性。酒吧服务员艾丽卡过来插话，谈起了女人的诅咒，这是对在外面玩的男人的诅咒，让文森特心神不宁。艾丽卡说这里的店长以前也是经常玩弄女人的类型，所以现在得一直戴着那副墨镜不让人认出他。

喝完酒在酒吧里四处走了一下，文森特从吧台的新闻记者那里得到一个传闻，以一百年为周期，都会有大量的男性死亡，而存活下来的男人则可以得到获得一个愿望的机会，类似的传闻文森特从隔壁桌的双胞胎奶奶那里也听到了。在吧台遇到两个和凯瑟琳同一个公司的职员，之后还会遇见吧……奥兰多中途去上厕所，托比提起奥兰多曾经因为生意失败而离婚的事，他老婆还是会和他取得联络，两人还有戏，不过不知道为什么两人没有复婚。

文森特一直喝到客人都走完，这时金发女子来了，她告诉文森特这个时间段能够找到她，并兴致勃勃地想给文森特做明天的早餐，文森特慌慌张张地拒绝了。最后他以明天有工作为由先行离开。回到家里，文森特回想着今天发生的一连串事件，心烦意乱地进入爬箱子的噩梦中。




文森特在噩梦里遇到的绵羊都是人类，这让他感到吃惊，同时也从谜之声那里得到了这座塔的信息，总之就是得向上爬。这一层的石阶充满了尖锥，而且后面还有一个凶猛的怪物在追他，文森特拼命地向上逃，总算是逃过了一劫。

## 第三天

醒来之后文森特喊了凯瑟琳的名字，金发女子不知为何也睡在他旁边，此时文森特才知道这个金发女子也叫凯瑟琳。金发凯瑟琳来找文森特是因为她很中意他，同时也警告他不能出轨。

下午文森特和往常一样和长发凯瑟琳一起约会，凯瑟琳告诉文森特她可能怀孕了，这对文森特来说是晴天霹雳，不过结果还没有确定，文森特抱着侥幸心理。这时金发凯瑟琳突然打来电话，虽然不知道她是怎么知道号码，文森特选择切断电话。之后女友抱怨文森特擅自换电话和电脑，因为可能要结婚，她嘱咐文森特一定要节俭一些。




正在这时金发凯瑟琳的声音突然传过来，让文森特大吃一惊，看到男友这种奇怪的态度，长发凯瑟琳恼怒之下直接把叉子插进了蛋糕里。文森特情急之下只得借口内急，到厕所避难去了。

晚上文森特老样子把自己的情况说给朋友们听，奥兰多预祝文森特结束自由生活，文森特觉得组建家庭对他来说没有真实感。强尼提起文森特做的噩梦，不过文森特醒来之后就记不太清楚了。谈话途中店长突然出现，说到睡觉前为什么会数羊，艾丽卡不耐烦地解释说是因为"Sleep"和"Sheep"两个词的音比较近。看样子艾丽卡很讨厌店长，她还顺便责备了明明都快结婚了却还在出轨的文森特。

和朋友们聊天的中途强尼去上厕所，强尼不怎么提起自己的女朋友也没有结婚的打算，他在学生时代是只和自己中意的对象交往，还被女生们抱怨说眼光太高。文森特在酒吧里无聊地走了走，邻桌的双胞胎老奶奶不知为何与文森特谈到了老板，并告诉文森特距离解放的日子还有五天。艾丽卡认为新闻里的事件是不老不死的魔女所为。在吧台遇到了小学同学，他似乎也有了女朋友，而且到了谈婚论嫁的地步，不过小学同学的声音文森特似乎在哪里有听到过。酒吧的新客人是一个身材肥壮的警官，他也在调查独居男子神秘死亡事件。昨天遇到的两个职员在谈论好男人的定义。

回到家里文森特一个人喝闷酒直到烂醉，这时门铃突然响了……

文森特来到噩梦里，里面出现了几只似曾相识的羊。来到石阶地带时被一个巨大的婴儿追杀，不过总算是平安无事。

## 第四天

文森特一觉醒来发现金发凯瑟琳又出现在他的房间里，而且还是他自己叫她过来的，由于宿醉，文森特完全没有记忆。金发凯瑟琳在文森特的枕头边发现了一根长发，说不定是女友留下来的，一时间没法说清楚，文森特撒谎说那是他的胸毛。金发凯瑟琳说如果发现文森特外遇的话就自杀或是把他杀了，还恶作剧地咬了文森特一口，文森特慌慌张张地说他没有外遇。金发凯瑟琳说她不会在意文森特以前的事，但是从现在开始就不能外遇。

就在两人亲热的时候，门铃突然响了起来，本来不想管，但是按门铃的人似乎有钥匙，在文森特的记忆里，有家里钥匙的只有……他慌慌张张地冲到门口，果然是长发凯瑟琳，还好门栓是栓着的，她进不来，文森特找了个借口将门先关上，让金发凯瑟琳去上厕所。之后他出到门外和女友谈话，谎称说是公司的前辈来喝酒，她不方便进去。女友顺便告诉她，已经确定怀孕了，但是她看到文森特的回应时似乎满腹心事。

中午文森特在厕所里接到女友的留言，说找个时间去见父母，顺便也该决定孩子的名字了。就在文森特烦恼的时候，金发凯瑟琳突然发来了一条有她的性感照片彩信，文森特一边欣赏照片一边纠结着和金发凯瑟琳如何撇清关系。这时突然传来像是厕所幽灵一样的喃喃细语，原来隔壁是奥兰多，文森特由于洗手间的纸用完了所以没法出来。奥兰多听到文森特的自言自语，还嘱咐他别擅自删掉照片。

之后两人继续在平时去的旋转寿司店吃东西，既然已经确定怀孕了，奥兰多劝文森特快点做出决定，结束这种一脚踏两船的生活对三个人都有好处，但是文森特还是犹豫不决。身边的食客又提起了独居男子神秘死亡事件，又有一个人死了，死的还是一个情场高手的老头。奥兰多给文森特



要了一份三文鱼寿司，不过奥兰多因为要加班所以今天不去酒吧。

文森特去到酒吧时，托比和奥兰多都不在，只有强尼一个人坐在吧台上不知为何闷闷不乐。

双胞胎老奶奶告诉文森特，酒吧的老板身上有很多旧伤口，还曾经被斧头砍过，不过他都没有把这些给自己的妻子看过，也不能告诉妻子，因为这些都是和在外面的女人有关系的，还说老板他杀了自己的爱人。昨天的胖警察今天也来了，他抱怨说昨天喝太多结果做了不好的梦，最近听说出轨的男人会被诅咒，弄得他自己也有些慌慌的，因为在六年前，他为了追犯人而害死了自己的妻子，他至今都认为自己是垃圾。两个老奶奶走之后，昨天在酒吧里遇到的小学同学来了，他说他现在能够赢过文森特，因为他十分在意小时候自己没法胜过文森特这件事，但是他认为自己还没有胜过文森特，因为他没办法给自己的女友带来幸福，说着说着他就借酒消愁了。警官走之后，之前遇到的其中一个职员坐在了座位上，他说自己不是个好人，给女人当小白脸，然后卷铺盖走人，还不止一次，因为他讨厌女人，为女人保护贞操不值得，文森特听他提起母子，看来这位小哥的家庭情况有些复杂。

走出酒吧的时候艾丽卡嘱咐文森特回家的路上要小心，因为那个传闻弄得人心惶惶。

文森特今晚依然进入了爬箱子的噩梦，一路上的冰石阶差点把他摔死，最后还看到穿着婚纱礼服追杀他的长发凯瑟琳。



## 第五天

早上起来时，金发凯瑟琳没有在身边，让文森特稍微松了口气，这时电话突然响了起来，一个自称是史蒂夫的男人说他是凯瑟琳的男朋友，让文森特倍感吃惊，明白这是金发凯瑟琳的男人，急忙将电话挂掉。紧接着对方又打来电话，威胁说他知道文森特住在哪里，如果不和凯瑟琳分手的话就真的把他杀掉，没等文森特多说就挂掉电话了。在让文森特烦恼之余，也总算是下决心和金发凯瑟琳断绝关系，他打算最后和金发凯瑟琳好好谈谈。

文森特突然感觉到寒意，走到大门的针孔一看，一直眼睛突然出现，把文森特吓了一大跳，最后用胶布把针孔给封了起来。

文森特在酒吧找到金发凯瑟琳，但是她说她不认识名叫史蒂夫的男人，也没有男朋友，她认为是那个男人搞错人了，可能是文森特认识的另一个同名的人。文森特突然有不好的预感，但是他认为他的女友不是会搞外遇的人，而且金发凯瑟琳的事又不能完全信任，也许是迷恋金发凯瑟琳的秘密粉丝所做的事。同时他免不了开始怀疑女友会不会真的外遇。金发凯瑟琳先离开了，并告诉文森特之后会去找他，文森特以身体不舒服为由拒绝了她。

和朋友们说了这件事之后，强尼不认为长发凯瑟琳会外遇，强尼认为什么都有可能发生，不过还没有确定。但是一想到女友背叛自己，而自己也做了相同的时，文森特的烦恼就加深。吧台那边有人谈起独居男子神秘死亡的事，而且和摔死的梦的传闻有所联系，艾丽卡说最近有很多客人也做了奇怪的梦，不过朋友们都不放在心上就是了。

强尼让文森特信任女友，不然的话两人只有分手。奥兰多提起艾丽卡的过去，她曾经因为受过爱情的伤害而失踪了一段日子，这让一直在追求艾丽卡的托比大吃一惊，并表示他会为她平复这个伤口。托比去上厕所的时候大家提起托比的恋爱情况，强尼建议介绍一些好女孩给他，除了艾丽卡之外。不过托比已经把艾丽卡的事和母亲说了……




邻桌的两个老奶奶提起魔女的使魔“蚂蚁”，他们会从衰弱死去的男人口中爬出来。文森特还从她们那里听说了老板和胖警察的关系不怎么好，但是胖警察曾经救过老板的命并逮捕了老板。在吧台上看到小学同学和他的女友吵架。坐在另一边的新闻记者告诉文森特说记者是他以前的职业，他曾经给一个贫困的却立志成为芭蕾舞演员的小女孩写文章支援她，后来在报道的影响下她渐渐变得出名，但是同时也招来同行演员的嫉妒。之后胖警察又来了，和文森特谈起今天的事件，死的人比他和文森特都年轻，像他们这样的人都还活着，这么年轻的人却死了，让人唏嘘不已。他最大的愿望是找到杀死自己妻子的犯人并和他同归于尽。艾丽卡和文森特抱怨说他、强尼和奥兰多都是会让女人哭泣的男人，之所以会扯到强尼，因为他在交往之前一定会和对方说“我没有和你结婚的打算”。

出酒吧的时候艾丽卡说最近大家都变得有些奇怪，让文森特多加注意。

深夜，文森特在烦恼中进入爬箱子的噩梦里，石阶变得会爆炸，还见到了失去了生气的羊，他们已经在现实世界里死亡了。而在绵羊的舞会里，文森特似乎听到了似曾相识的声音……今天晚上追杀文森特的是由电锯和钢铁构成的婴儿，最后好歹是逃过去了。

## 第六天

早上起来文森特发现身上爬了许多蚂蚁，而且金发凯瑟琳也在这里，她被床单和蛋糕上的蚂蚁吓到了，仔细一看发现是上次女友带来的蛋糕引来的，凯瑟琳拿起蛋糕时还被蚂蚁爬满了脚，一边尖叫着一边将全是蚂蚁的床单给扔到窗外。她质问文森特蛋糕的来历，文森特谎称自己是甜食党。凯瑟琳是因为担心文森特没精神所以过来陪她，就在文森特想要说什么的时候，凯瑟琳突然想起之前想看的恐怖电影即将完结了，




但是她还没有去看，文森特答应她明天和她一起去看，凯瑟琳像小孩子般兴奋地在床上乱跳，因为这是她和文森特的第一次约会。

中午，文森特和女友在平时的咖啡屋约会，他向女友询问认不认识一个叫史蒂夫的男人，女友左思右想的结果是朋友的孩子叫做史蒂夫，除此之外没有其他叫做史蒂夫的人了。这个结论让文森特又陷入了烦恼里。女友说最近的文森特变得很奇怪，而且她最近还接到了奇怪的邮件，但是她不愿说出邮件的内容。女友还询问他有没有对自己隐瞒了什么事，为了让她安心，文森特说没有对她隐瞒任何事。最后凯瑟

琳以要工作为由先离开了，让文森特感觉到有些诡异。

之后文森特和史蒂夫联系上，和他说了这件事，同时询问了史蒂夫所认识的“凯瑟琳”的特征，最后确认他弄错人了，因为金发凯瑟琳是白人，史蒂夫认识的凯瑟琳是黑人。史蒂夫得到真相后变得十分激动，他为了他的凯瑟琳甚至和妻子离婚了，还说凯瑟琳提起他的名字，再这样下去他自己会被“那个”袭击。不过文森特没有和他继续纠缠的打算，草草地挂了电话。

晚上去酒吧和朋友们说了这件事，但是文森特还是很在意史蒂夫的凯瑟琳提起他的名字。艾丽卡提醒他们要注意最近的那个流言，因为被诅咒的人都是爱外遇的男人，不过大家还是没有放在心上。不过奥兰多和强尼最近也开始做奇怪的梦（所以两人的黑眼圈才这么明显），和文森特一样，他们也不记得梦境的内容，只是隐约记得那是一个很糟糕的梦，不过奥兰多没有放在心上，文森特不由得想起史蒂夫在电话里提到会被“那个”袭击，他似乎忘记了什么很重要的事。奥兰多问文森特要如何处理凯瑟琳的事，文森特已经下定决心了，他不会再背叛她，他无法接受失去她的日子。

三个人都被噩梦袭击，而托比每天都是睡到自然醒，他的笑脸阳光得想让人在上面揍一拳，因为他和艾丽卡的感情总算是有新进展了。

回去之后继续爬箱子的噩梦，不知道为什么，文森特感觉到这次的梦会特别长。在梦中遇到的羊渐渐变少了，越往上，羊就越来越少，最后只剩下曾经帮过文森特但是现在已经失去理智的领带羊。在忏悔室里，谜之声告诉文森特登上最高层的羊很少，本世纪以来就只有文森特一人，同时谜之声嘱咐文森特绝对不可以放开最重要的东西，只有这样才能得到“真正的自由”。他最后面对的怪物是“真正的自己”，在即将到达终点的时候，领带羊也来了，他说出了“凯瑟琳”这个名字，文森特认出他是史蒂夫，史蒂夫也认出了他。史蒂夫说这是“凯瑟琳的诅咒”，是他背叛的报应，但是还没等史蒂夫解释清楚，怪物已经爬上来了，它的面具掉了下来，露出的脸和文森特一模一样，它吞下了史蒂夫，文森特只能先离开。




## 第七天

醒来的文森特身边没有人，他松了一口气之余，又闭上眼睛，但是他还是没法想起梦的内容。

中午，文森特和奥兰多提起梦的事，但是由于没有办法想起梦的内容，所以谈话没有结果。寿司店内的电视继续播报独居男子神秘死亡事件，当播报员说出史蒂夫的名字时，文森特立即想起梦中看到的领带羊。身边的食客谈论起史蒂夫的事，他为了和年轻的女人在一起而与老婆离婚，还到处炫耀自己的情人。听到这些对话的文森特想起了史蒂夫的时，他告诉奥兰多昨天他在梦中见到史蒂夫的事，断断续续地想起来，关于“诅咒”和“报应”，但是奥兰多说他没有背叛任何人，所以这只是文森特的猜想。想起背叛，奥兰多不由得自言自语，被背叛的是他，他没有背叛任何人……奥兰多提起文森特的外遇对象的事，他打算等一下就去见她，之后就正式去向女友求婚，奥兰多给他打气。



晚上在酒吧里，托比告诉奥兰多他总算是变成“大人”了，对象是艾丽卡，不过似乎有些奇怪……奥兰多赶紧转移话题说强尼今天没有来，强尼今天的身体状况似乎不是很好。酒吧里的人大家都在讨论同一件事……

在酒吧的角落，文森特直截了当地和金发凯瑟琳说了分手，凯瑟琳说哪怕是维持现在这种情况也可以，文森特解释说对方已经怀孕，他们即将结婚，但是凯瑟琳还是不死心，文森特也不松口，说着说着凯瑟琳就哭起来了。之后两人跑到厕所里谈话，凯瑟琳把文森特揍了一顿，动静大到外面的人都不由得担心起来。出来之后文森特累得爬不起来，他打算再喝几杯就回去，让托比和奥兰多先走。

隔壁桌的双胞胎老太太告诉文森特在某个国家一年有七万人死亡，而知道死亡原因的只有百分之九十五，其中“衰弱死亡”的人占了大部分。

晚上回到家里，文森特可以睡上安稳的一觉。

## 第八天

没有做恶梦的早上是美好的，推销人员来按了一次门铃，文森特没有去理会，之后长发凯瑟琳就来了。文森特打开门把她迎进来之后，谁知道金发凯瑟琳突然出现在房间里，还摆出一副女主人的样子将她迎进来。金发凯瑟琳在煮咖啡，文森特和女友说起了这件事，就在文森特想要解释清楚的时候，金发凯瑟琳将咖啡端了上来，还故意说出假话，之后展开了女人的战争……文森特想解释清楚，但是说出来的话却进一步加深了误会。长发凯瑟琳在厨房里找刀，但是金发凯瑟琳已经先一步把刀拿到手了，并冲向长发凯瑟琳，文森特为她挡了一刀，金发凯瑟琳不死心地继续和长发凯瑟琳扭打在一起，在扭打中刀刺中了金发凯瑟琳的腹部。他带着长发凯瑟琳跑出门外，但是出现在门外的却是梦中的石阶地狱，出现在那里的怪物是巨大的金发凯瑟琳……

文森特和女友拼命地向上爬，但是到了最后女友还是犹豫了，她支撑不下去了，文森特说服了她，并一定要把她带回去。

从噩梦中醒来之后，长发凯瑟琳平安无事地站在文森特面前，而金发凯瑟琳不知所终，一切就像没发生过一样。长发凯瑟琳这个时候才知道金发凯瑟琳的存在，她也不记得刚才发生的事，刚才的事似乎只是一个噩梦，这让文森特松了口气。但是凯瑟琳告诉他说，怀孕的事只是误诊，她的肚子里没有孩子，同时她也向文森特提出了分手，她很早以前就察觉到文森特有外遇的迹象，还接到无声电话，所以知道没有怀孕的时候她反而松了口气。凯瑟琳这次来就是为了和他分手，无论文森特怎



么挽留，凯瑟琳还是选择了离开，她给他买了一瓶营养饮料，并表示之后不会再和他联系。文森特一个人倒在床上，被这个晴天霹雳的现实弄得不知所措。

凯瑟琳走之后，文森特一个人在下雨的街道上散步，一边走一边回想着凯瑟琳的话，电话响起的时候他以为是女友，但是只是工作上的电话。

文森特向奥兰多说了分手的事，但是文森特至今都无法接受这个现实，奥兰多提起金发凯瑟琳，这时候文森特才感觉到奇怪，明明在晚上和金发凯瑟琳告别，但是第二天她还是会出现在他的房间里，而且至今都没有收到金发凯瑟琳的消息。文森特以防万一打开手机来确认，让他惊讶的是金发凯瑟琳发过来的短信、电话号码，甚至是文森特发给她的短信全部都消失了。文森特确信不是两个凯瑟琳的所为，还和奥兰多提起了昨天和金发凯瑟琳分手的事，但是奥兰多说他只看到文森特一个人在角落的座位上喝酒，而且奥兰多至今都没有看到过金发凯瑟琳的样子，不仅是他，强尼和文森特也从来没有见过金发凯瑟琳，原本还以为是文森特故意不让他们看到。奥兰多开玩笑说这个女孩只是文森特的妄想，但是文森特认为这不是个玩笑，这个事实让他感到非常惊慌。

去酒吧聚会时，艾丽卡也是说出了相同的答案，文森特无法接受这个事实。文森特趴在桌子上消沉，强尼和奥兰多谈起了晚上的噩梦，强尼认为大家做的梦其实是同一个，虽然记不住内容，但是他还是能记住梦中的感觉，奥兰多还是不相信这种事，认为只是压力太大。三人因为明天要早起所以先走了，文森特一个人坐在座位上喝闷酒，艾丽卡和他聊了一下，他感叹只是和金发凯瑟琳认识了一个星期，生活就发生了这么大的变化。艾丽卡离开后，文森特想起金发凯瑟琳来到酒吧时，有人和她谈过话，那个人，就是酒吧老板。

在文森特的逼问之下，老板承认了他能看到凯瑟琳，而且还因为误会文森特的询问而说出了令人吃惊的真相。金发凯瑟琳是不属于这个世界的人，而将文森特引导到恶




梦中的就是老板。文森特一气之下摘下了老板的墨镜，墨镜之下是和梦中绵羊一样的红色双眼。在现实中和女人纠缠不清的男人就会被引导到噩梦中，这是为了将不想结婚的男性与想结婚的女性分开，进行再配对，促进人口增长，金发凯瑟琳的实体是梦魔，化身为被诅咒的男人们心目中的完美对象然后加以诱惑，不过她不会在文森特面前出现了。文森特自己得出的结论是，既然对方只是一个幻影，那么自己根本不能算是出轨。老板说今晚会认真，让文森特尝尝死亡的滋味。

就在文森特拿起刀准备向老板这个元凶进行报复时，强尼等人又回到了酒馆，文森特只好收手，并让老板承诺，如果今天晚上他能活下来的话，就让酒吧里的人从噩梦中解放，并让他再一次见到凯瑟琳。

离开酒吧回到家里，接下来就是最后的噩梦了。在爬箱子的地狱里果然响起了老板的声音，并从他的手中平安逃脱，一周以来的噩梦，最终画上了圆满的符号……




## 长发凯瑟琳真结局

从梦中醒来的文森特第一时间要做的就是去找自己交往了五年的女朋友。在酒吧里，文森特总算是见到了凯瑟琳，并和她解释说外遇只是他的幻觉，但是她完全不相信。这时奥兰多和强尼及时出现，为文森特作证，脸上挂彩的店长也出现，并做出了解释。得到了真相的凯瑟琳不由得哭了起来，强尼和奥兰多识趣地退场，文森特做出了真心的告白和求婚，有情人终成眷属。最后，两人在酒吧里举行了婚礼，老板负责司仪的工作，强尼也打算开始认真寻找命运的对象，托比在一旁四处乱拍照。大家在感叹凯瑟琳的婚纱装扮时，托比已经知道了艾丽卡的真正身份——三人的高中同学“艾里克”（这明显不是女孩子的名字），奥兰多也打算和他的妻子重新再来，并和她出席了文森特的婚礼。最后，文森特和凯瑟琳在大家的祝福下圆满地完成了婚礼。

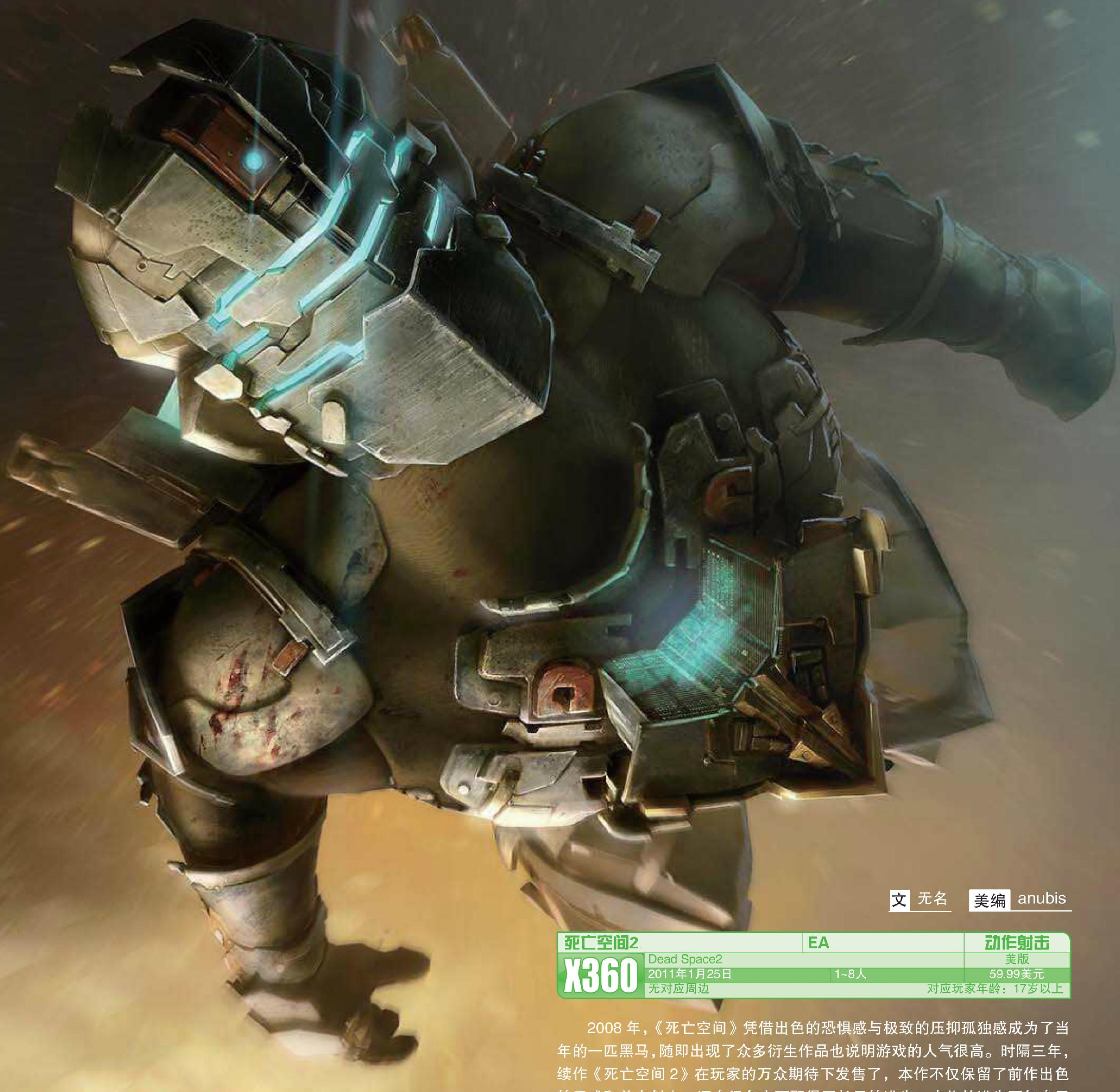
## 金发凯瑟琳真结局

文森特委托老板，让他见凯瑟琳一面。一回头，凯瑟琳已经坐到了他旁边，凯瑟琳到目前只是接受老板的委托。文森特为当初拒绝她的事表示道歉，说出了内心的真正感受，并向凯瑟琳做出了告白，希望能够和她一起生活，不被对方束缚地交往，哪怕是放弃做人类。就在两人在酒吧里谈情说爱的时候，一只和天花板差不多高的恶魔出现在酒吧里，文森特这才得知原来凯瑟琳是魔王的女儿，不过在女儿面前完全没有身为魔王的威严……凯瑟琳最后答应了文森特的求婚。文森特和凯瑟琳在魔界同居了，某天早上，两个人恩恩爱爱的时候，酒吧老板他突然出现在床上，不过两人都选择了无视。最后，文森特成为了魔王，与凯瑟琳和美女恶魔们幸福地生活下去，变成了人生赢家。




卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

# DEAD SPACE 2



文 无名　美编 anubis

| 死亡空间2 | | EA | 动作射击 |
|---|---|---|---|
| X360 | Dead Space2 | | 美版 |
| | 2011年1月25日 | 1~8人 | 59.99美元 |
| | 无对应周边 | | 对应玩家年龄：17岁以上 |

2008 年,《死亡空间》凭借出色的恐惧感与极致的压抑孤独感成为了当年的一匹黑马,随即出现了众多衍生作品也说明游戏的人气很高。时隔三年,续作《死亡空间 2》在玩家的万众期待下发售了，本作不仅保留了前作出色的手感和关卡射击，还在很多方面取得了长足的进步，本作的进步不仅在于画面以及恐怖氛围的渲染上，新增的武器与敌人，多种隐藏服装，以及令人绝望的 Hard Core 难度也是让玩家情不自禁地一遍又一遍地拿起手柄战斗。新加入的网战模式更是让游戏锦上添花，我们终于摆脱了孤军奋战的局面。现在,穿好你的盔甲,拿起武器,装满弹夹,当年石村号上的艾萨克又回来啦!

# 关键词

DEAD SPACE2

## 死灵 Necromorphs

死灵是“《死亡空间》系列”中恐怖生物的总称，关于它们的身分有许多不同的说法，有的人说是外星种族，有人觉得是病毒变异，也有人觉得是“神圣的生物”，至于哪一种才是真实的说法尚无定论，来自不同信仰的人们各自都有着不同的立场，同时也持有着不同的动机，对这种奇异生物也有不同的解释，不过如果局势不是这么扑朔迷离，那么也就不需要艾萨克这样的英雄了。死灵的转化是需要介质的，在初代中，中期就能看到一个不明生物（感染者）在“石村号”船员的尸体上做过一些“手脚”后，它们就会迅速变成游戏中最常见的怪物，换言之，倘若没有足够的尸体，是不可能出现这么多怪物的。死灵的弱点在四肢，“切割”是最好的杀敌方式，如果仅仅攻击它们的身体主躯干，收到的效果就会微乎其微。

真相：死灵是受圣物影响出现的，圣物会促进人的变化。虽然找不到依据，但是我们可以发现一个很奇特的共同点：每个惨剧发生的时候，第一个发生变异的人都会变异成感染者，可见圣物是有一定的主动意识的。感染者的第一袭击目标一般来讲是尸体，《死亡空间》漫画版中主角纽曼的妻子发现了这一点：坏死的肌肉组织对于感染者来说是最容易改造寄生的。



## 圣物 Marker

Marker是被教会成为“圣物”的石头，形状独特，岩石表面有着含义不明的文字符号，比起被认为是刻上去的文字，这些符号更像是长在石头里的，许多教徒做梦都想亲眼见上它一面。这块石头到底是不是真如同教会所说那样是“圣物”并不清楚，但可以确定的是，这个石头蕴含着十分可怕的力量，至少对于人类而言是这样。圣物有颜色上的区别，黑色是真的，而红色则是人造的。它的影响范围极广，受到影响的人们首先可能会看到幻觉、夜不能寐，一段时间后性格与行为也会产生巨大变化，容易动怒，自言自语，有的会将墙壁上乱涂乱画，还会有严重的暴力倾向，动不动就把“死亡”二字挂在嘴边，无视感情。因为个人意识与身体状况不一，圣物对每个人产生的影响都会不一样，在二代开始前，能够与圣物直接接触并存活下来的只有两人，一个是研究圣物已久的斯特洛斯博士，另一个就是主角艾萨克。游戏中发现的圣物被称作“第二颗”，第一颗是由教会创始人奥特曼发现的。



真相：圣物有让尸体变异的能力，对活人也有一定作用，只是效果非常缓慢。圣物的最终目的，据奥特曼解释是实现人类大融合。教团的研究成果包括据说能够抑制圣物影响的装置，但是事实上没有任何作用。

## 统一教 Unitology

这是“《死亡空间》系列”中重要宗教的名称，相关的词语还有统一教典（Unitologist），教会创始人是奥特曼（Michael Altman），不过他被人暗杀，并怀疑是政府所为。教会拥有数量惊人的信徒，绝大多数信徒对教会传达的精神、指令深信不疑，几乎每个信徒都有为自己的信仰而献身的觉悟，它们相信人类是由外星人，或者一种更神圣的存在创造的，并将它们当成心中的上帝一样对待。教会的体制严格，一些重要的任务或者说阴谋都会指派拥有良好、长久的信教记录的教众来完成。在命令的传达上，教会会使用层层欺骗的方法，因此知道真正目的的无非是核心人员，其他的低级首领与底层信徒随时随地都有被牺牲的可能，有的人直到临死一刻都对教会忠贞不二（在死前，很多教众都会说“奥特曼会为此感到高兴”）。系列到目前为止没有真正意义上的教会核心成员出现，艾萨克也只是和大量死灵体交过手而已，因此探寻真相之路还没漫长。

真相：看过剧情的玩家都知道，其实奥特曼本人是被教会的创始人之一马考夫杀死的，马考夫利用了奥特曼的死和几段含混不清的录音煽动民众的反政府情绪建立教会。奥特曼本人也从来没有建立教会的企图，而且奥特曼本人对圣物无视生命的冷血做法非常反感，若不是与圣物有约定，他不会留下复制圣物的资料。

关于马考夫这个人，从种种迹象可以发现，他本人可能还活着。统一教的主要活动方式是“治疗精神类疾病”，被治疗过的人无一例外成为了统一教教徒。



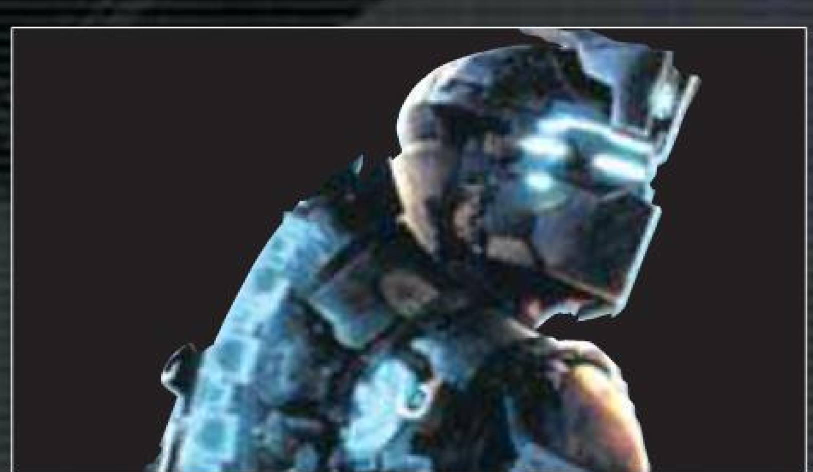

# 人物介绍

DEAD SPACE2

## 艾萨克·克拉克 Isaac Clark

在石村号事件发生前，艾萨克不过是一个平凡的工程师，某天，他接到了改变了他一生的任务：调查失事太空飞船石村号。艾萨克接受这个任务的另一个原因是为了解救他在石村号上任职的女友妮可。没想到石村号上已经遍布恐怖的怪物，女友也已自杀身亡，艾萨克逃出生天，并且摧毁了圣盾七号（Aegis VII）殖民卫星上的圣物（MARKER）。

石村号事件三年后，艾萨克在一个精神病院醒来，然而他却无法想起自己这三年间的经历，在圣盾七号接触过的圣物在他脑海中留下了如何建造另一个圣物的印记。他必须赶到殖民地政府中枢来阻止殖民地政府研究并军用化圣物的企图，因此他也遭到了政府军和教会的双重追杀。



## 妮可·布伦南 Nicole Brennan

艾萨克的女友，石村号首席医疗官，正是她给艾萨克留下的半段录像导致艾萨克卷入了圣物所引发的事件，为了避免变成死灵体，她选择了注射致命药剂自杀。



本作中妮可多数时候以幽灵状态出现，她似乎对艾萨克非常怨恨，屡次试图致他于死地，艾萨克能成功闯过自己的心魔吗？

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

## 诺兰·斯特洛斯 Nolan Stross

和艾萨克一样接触了圣物，幻象导致他发狂杀死了妻儿（《死亡空间2：余波》剧情），因为这件事他被当作重度精神病患者（同时也是重点保护对象）被囚禁在了精神病院，他比艾萨克对圣物了解得更深，脑中有摧毁圣物的关键信息。

斯特洛斯比较神经质，是艾萨克旅途中的一个不稳定因素，他无法摆脱幻象为它制造的心魔，并最终为此付出了代价。



## 汉斯·泰德曼 Hans Tiedemann



任殖民地行政主管的汉斯代代居住于殖民地，他所想的就是如何让殖民地兴旺发达，由于石村号是殖民地的主要物资来源，在石村号毁灭之后他只能选择用一些极端的方法，包括一个足以让他后悔终生的决定：配合政府研究圣物，最终，他作为殖民地事件的始作俑者，受到了命运的惩罚。

汉斯虽然一直站在艾萨克的对立面，但是他并不是一个纯粹的坏人，他所想所做都是为了使殖民地更加兴旺发达，只是有些不择手段。

## 黛安娜·勒·吉恩 Daina Le Guin

在殖民地刚开始陷入混乱的时候，戴安娜就联系了艾萨克，并一路引导他前进，她的目的是什么，为什么要帮助艾萨克，还都是一个谜。



## 艾丽·朗福德 Ellie Langford

CEC的员工，同时也是LV.4的重型装备飞行员。她的英勇机智不亚于艾萨克，在殖民地陷入一片混乱的时候，她依靠着自己的技术和胆识活了下来，并且遇到了艾萨克和斯特洛斯，并最终互相帮助，杀出了这个人间地狱。



艾丽是艾萨克在地狱一样的殖民地中遇到的为数不多的活着，而且在战斗着的人，两人在合作生存的时候也由互相猜忌变为互相信任，为了不让艾丽过多地卷入这个事件，艾萨克甚至在最后关头毅然决定让艾丽离开独创龙潭。

# 死亡空间故事梗概 DEAD SPACE2

23世纪的时候，地球因为人类无限制的污染已经不适合人类居住，人类开始试图向外太空探索。

某天，墨西哥少年查瓦（Chava）在海边发现了一只怪物（其实就是一代中遇到的改变空气环境的死灵体），虽然这只怪物看起来没有什么攻击性，但是依旧引发了渔村居民的恐慌，他们聚集起来，打死了怪物并焚烧了怪物的尸体。

某资源开采企业的雇员奥特曼（Michael Altman）和妻子艾达（Ada）来到了墨西哥，奥特曼发现了海底有一个650万年前落下的陨石砸出的坑，在测量这个坑的时候奥特曼意外地发现坑中心存在重力异常，觉得事有蹊跷的奥特曼决定开始调查这个陨石坑，他联系了好友，电脑工程师哈蒙德（Hammond），哈蒙德告知奥特曼著名的资源企业DredgerCorp也在研究这个陨坑。这时候，查瓦所在的渔村受到了不明状况的精神攻击，人们看到了幻觉，严重者甚至割喉自杀，自杀的人中包括哈蒙德。

另一方面DredgerCorp派遣了一支由退伍军人组成的调查队乘坐潜艇调查海底矿坑，结果其中一名调查员发疯杀死了同伴并自杀，他死前在潜艇里写满了没人认识的文字；最后一个调查员也因看到幻象而死。奥特曼这边，他通过妻子艾达接触到了发现怪物的少年查瓦并见到了尸体残骸，在当地的酒馆，一个喝醉的印第安老人透露了一个秘密：这个怪物是人类变成的，因为在怪物身上他发现了相熟水手的纹身。

奥特曼和DredgerCorp同时开始挖掘陨石坑，DredgerCorp的老总马考夫（Markoff）找到奥特曼，要求合作，不然就将奥特曼灭口，奥特曼被迫同意合作，他们来到了一个海上研究基地，奥特曼和同事亨德里克乘坐潜艇（就是那艘用血写满不明文字的潜艇）近距离观察陨石坑中巨大的锥状物体（代号为“MARKER”）。没想到亨德里克看到了幻象，想要打开舱门，奥特曼只得敲晕亨德里克，开始测量锥状物的时候奥特曼发现了一只奇怪的生物，好像腐烂的蝠鲼（后来的感染者），周围还有一些有机物样本，奥特曼将有机物采集了一些带了回去。而可怜的亨德里克在疯狂地杀死一名护士之后，被军警击毙。

第二次下潜也以同伴发疯告终，第三次下潜的时候同伴没有发疯，他们来到水底见到了MARKER：一座楼那么高的巨型石质物体。DredgerCorp决定打捞MARKER。在MARKER出水的过程中研究基地不断有人发疯自杀，奥特曼也看到了岳母的幻象，岳母在告诉他：Dangerous，Get away（危险，远离）.

显然不打算收手的马考夫继续将MARKER吊出水，这个过程中奥特曼不得已手刃了数名发狂的同伴。当MARKER出水后，精神影响达到了一个顶峰：很多人受到了它的影响，认为MAKER是神（现在我们可以叫它“圣物”了）。而奥特曼是神的使者（即“摩西”），是神派来引导他们的，他们要拥立奥特曼为教祖，但是无神论者奥特曼坚决拒绝了。

带着平时瞒着DredgerCorp偷偷留下的数据和碎片，奥特曼来到华盛顿召开记者招待会，把圣物的故事公之于天下。恼羞成怒的马考夫秘密绑架了奥特曼，想通过严刑拷打来逼迫奥特曼讲出全部的研究成果（奥特曼之前对马考夫隐瞒了一部分）。没想到研究基地上的MARKER教教徒都要求见到奥特曼，迫于压力马考夫只得停止折磨奥特曼并让他出面安抚教众情绪。

这时候马考夫的秘书斯蒂文斯（Stevens，接触圣物但没有发狂的少数人之一）表明他会在马考夫和圣物之间选择一个胜利者来跟随。一名科学家研究了圣物上刻着的基因序列，至此，连环悲剧发生了。

生化研究主任古特（Guthe）不顾幻象中情人和祖母的阻止，坚定不移地开发了这种活体细胞，并且自己对自己进行了注射（据说是古特本人从小对别人的命令有逆反心理）！他开始了变异，并且受到了圣物的召唤，来到了圣物旁边，在这里他被马考夫

的手下“击毙”，在尸体被抬离的过程中（我们当然知道这种怪物爆头是死不了的），古特完成了变异，成为了蝠鲼样子的怪物，于是，惨剧开始蔓延。

奥特曼没有办法，只得和几位同伴一起杀出一条血路（同伴中有一位叫做 Hideki Ishimura（石村秀喜）的物理学家，他发明了控制引力的方法，使得人们可以裂解行星，所以第一艘行星裂解舰的名字就是：石村号），最后奥特曼看到了妻子艾达的幻象（由此可知，艾达已经被马考夫杀掉了），一番周折后，奥特曼设法复制了圣物的基因代码，使得圣物平静了下来，圣物与他订立契约：圣物恢复平静，镇压这一疯狂的局面，同时奥特曼要做到为圣物创造一个后代并清理这一切的痕迹，于是奥特曼炸毁了研究室，并且将圣物本体藏到了无人知晓的位置。同时他留下了一些关于圣物的资料。

遗憾的是命运最终还是捉弄了奥特曼，他被马考夫和斯蒂文斯杀死，利用他生前留下的录像煽动民众建立了统一教（Unitology），而且他们窃取了奥特曼的研究成果，复制了一座圣物并将它藏在了圣盾七号殖民地。正是这个复制品引发了《死亡空间》游戏中的故事。

注 1：奥特曼对于圣物的研究成果并不完全，但是急于弄死他的马考夫并不知道这一点，结果就是：他复制的圣物功能不全。

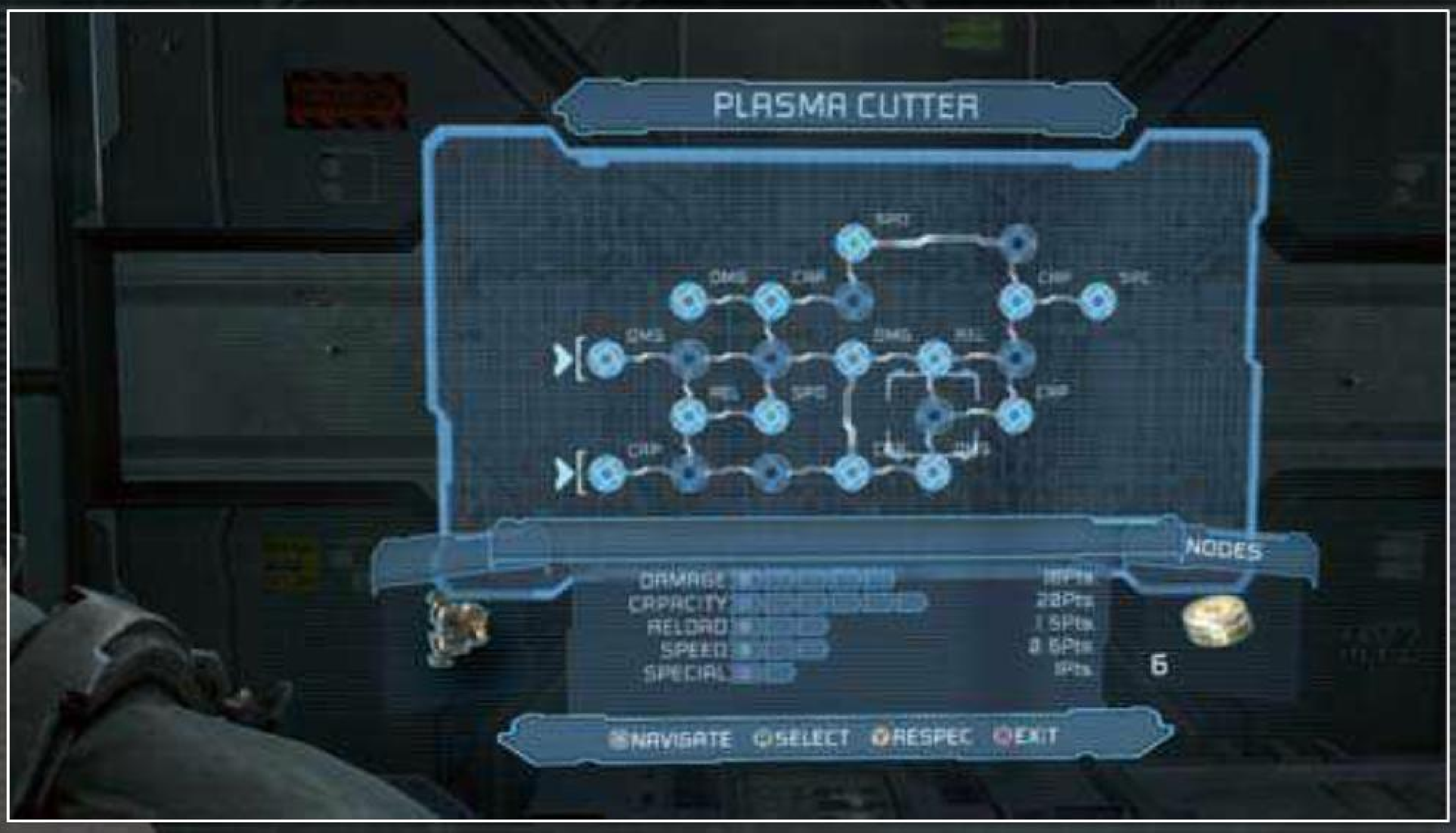
注 2：关于奥特曼这个人的结局，他很悲惨，最后马考夫看似给了它一条生路，只要他干掉一头怪物就放生，这头怪物是残暴者的原型，但是马考夫给奥特曼的武器仅仅是一把勺子，因此，奥特曼就这样“殉道”了。

200 年后

第二个圣物在人类的殖民地圣盾七号上被发现，在殖民地上的教会信徒为之兴奋的同时，奇怪的事情开始发生，大量的人们开始失眠，情绪不正常，暴力事件也屡有发生。纽曼（Abraham Neumann）是殖民地的保安队成员，他与其妻子都不是教会信徒，对于信徒们的行为完全无法理解。在原因不明的暴力事件事件接二连三地发生后，他们试图向殖民地的负责人提出质疑，但殖民地政府未予理睬，之后就发生了教徒集体自杀事件。接着，圣物将会被运往地球，负责接收并运输任务的就是“石村号”。

事态往严重化发展，医院已人满为患，由于不明生物的出现与繁殖，整个殖民地陷入一片混乱，“石村号”却向殖民地发送信息，不允许任何飞船随意靠近。纽曼聪明的妻子发现 Marker 上的文字似乎表示了某种 DNA 信息，并初步分析出了这种生物的繁殖方式，不过可惜的是，她在逃离殖民地的过程中不慎死亡，纽曼趁自己还活着，赶紧用录像说明了殖民地上发生的一切，并呼吁政府使用核武器炸掉整个殖民地。录像的最后，纽曼慢慢地走出屏幕，并且留下了一句话：不要找我，你们找不到我的。在石村号到来前，殖民地人民度过了绝望而恐怖的十二个小时。






注：纽曼的一个同伴曾经在通信中喊了一句：要切断他们的肢体，这是最早的想到弱点在四肢的人，但是可惜这个人的意见没有得到重视，而他本人也在不久后遇难了。

石村号来到殖民地装载圣物，石村号上的保安总长阿丽莎（Alissa Vincent）不是教徒，对圣物也抱有怀疑的态度，她建议舰长不要携带这件来历不明的物品，但是遭到了舰长（狂热信徒）的反对，圣物被带上石村号，这时候殖民地的混乱已经达到了一个顶峰，一名幸存的矿工驾驶着小型飞船登舰，没想到小飞船中已经混入了一只感染者，石村号上的悲剧开始发生。

阿丽莎带着保安小队试图处理这起突发事件，然而由于经验和装备的不足，阿丽莎的小队全军覆没，阿丽莎也感到自己不可能生存下去了，留下来一段录像后，她打开了密闭阀门，把自己和成群的死灵体送进了宇宙空间，用生命为消灭死灵体的工作做出了最后的贡献。

在石村号陷入混乱的时候，有四个人来到了战舰上，他们都是殖民地的幸存者：侦探麦克尼尔（Nathan McNeill）、船员维勒（Gabriel Weller）、莱克欣（Lexine Murdoch，《死亡空间：血统》第一位主角山姆的女友）和沃伦（Warren Eckhardt），他们试图来到石村号上避难，但是最后发现石村号上的情况甚至比殖民地更严重，一路拼杀，四人中仅存的莱克欣向接近的凯利昂号（Kellion，艾萨克来到石村号的时候乘坐的小型舰艇）发出“不要接近”的警告，但是很显然，凯利昂号并没有接收到。

注 1：阿丽莎和一大群死灵体缓缓飘入宇宙的时候，背景音乐就是那首“一闪一闪小星星”，艾萨克来到石村号上之后，可以在某座电梯里听到一个女声在气若游丝地演唱这首歌曲。

注 2：《死亡空间》中，一开始玩家可以看到在船内壁上用血写成的字：“CUT THEIR LIMBS！！”（切断它们的四肢），为艾萨克的冒险指明了道路，这行文字推测可能为阿丽莎的一名队员所写。

注 3：阿丽莎和四人小组都见过艾萨克的女友妮可，但是妮可拒绝跟他们走，关于她留下的那段录像和莱克欣发出的警告为什么没有传到凯利昂号上，后面会交代。

凯利昂号奉命检查并排除石村号的故障，工程师艾萨克反复查看着身处石村号的女友妮可发来的录像，不料自己所乘坐的凯利昂号在靠近石村号后发生了故障，随后紧急迫降在了石村号的舰桥上。起初艾萨克的想法很简单，救出妮可就离开，但后来他发现石村号上发生的事件并不那么单纯。在行动中，艾萨克曾几次见到妮可，但她随后又会莫名其妙地消失。接着艾萨克遇到了战舰的医生凯恩（Kyne，这个医生在石村号刚刚陷入混乱的时候错手杀死了石村号舰长），他告诉艾萨克应该将石村号上装载的圣物送回殖民地圣盾七号并嘱咐只有消灭掉巨大生物“母脑”（Hive Mind，直译为“蜂群般聚集起来的意识”）才能让死灵体停止攻击，不过医生自己却被教会派来的卧底肯德拉（Kendra Daniels）杀死。

几经周折，艾萨克将圣物运送到了当初发现它的地方，肯德拉却在此时出现，并给艾萨克看了妮可发来的录像后半段，其实妮可早就自杀了，肯德拉利用了艾萨克。最后，肯德拉被母脑杀死，而艾萨克将母脑击败，并在殖民地被彻底摧毁前成功逃走。飞船内，艾萨克摘下头盔，放松警惕，却遭到了一个死灵体的袭击，而那张脸，长得与妮可极为相似……

注 1：现在可以解释信号的事情了，其实肯德拉是教会高层派来回收圣物的，她的危机处理小队比艾萨克更早来到石村号，是她控制了石村号的信息传播渠道。这样可以很方便地利用凯利昂号上的成员来帮助完成任务。

注 2：教会详细调查过艾萨克的资料，这可能是艾萨克被选中的主要原因：

艾萨克的父亲是知名船舶建造专家，他一直和家人聚少离多，艾萨克的母亲因为丈夫长期在外而患上了严重的抑郁症，在寻医问药的途中接触到了统一教并成为了忠实信徒。她变卖了家产获得正式会员会籍，这也导致艾萨克没能获得某著名工科学校的录取资格（交不起昂贵的学费）。但是这没有影响到艾萨克的才华得到发挥，两年的时间，他就成为了一名精英工程师，以善于解决突发事件著称。

注 3：关于艾萨克的一些其他资料：他的父亲现在何处资料不明，其去向被政府严格保密；妮可和艾萨克是同居关系，但是获得在石村号上工作的机会后她就离开了艾萨克，所以说这两人的关系很可能在石村号事件之前就成为过去时了。

虽然艾萨克毁掉了圣盾七号殖民地和圣物复制品，但是军方没有放弃收回圣物，战舰奥班农号负责回收圣物残片，奥班农号在到达回收区域附近的时候突然失去联系，军方派出战舰 Braxus 号登录奥班农号并带回了 4 名幸存者：既不知道详细计划也没有直接接触到圣物碎片的亚历杭德罗（Alejandro Borgas）被灭口；保安官尼古拉斯（Nicholas Kuttner）与圣物碎片有过接触，圣盾七号惟一一枚回收的碎片就是他找到的，也是被重点保护的对象，但他因看到幻觉追



逐死去的女儿而去，打开了飞船的闸门落入太空；伊莎贝拉（Isabella Cho）是一名医师，她虽然没能接触圣物，但被认为有着不错的天分，由于她拒绝加入整个计划，因此被当成是制造石村号、圣盾七号殖民地、奥班农号三项事件的罪魁祸首，成了安抚民愤的工具，修改记忆后被处决；斯特洛斯（Nolan Stross）博士则是一直负责研究圣物的科学家，精神受到了一定影响，正是因为他在奥班农号实验室的工作失误，使得整个飞船陷入危机，他还亲手杀死了自己的妻子与孩子，被当作精神病。

故事的最后，飞船抵达了蔓生区，只有斯特洛斯活了下来。在将他关起来的时候，有人谈到已经拥有两名与圣物直接接触的人，一个是他，还有一个是将圣盾七号毁掉的技术人员，该技术人员被找到时已经接近神志不清。等工作人员离去，在关押斯特洛斯舱门旁，大家看到了一个熟悉的名字——艾萨克。

注：奥班农号上也发生了类似的悲剧，134 名受过专业训练的危机处理专家除了上文提到的 4 人之外全军覆没；斯特洛斯博士受到圣物碎片的蛊惑犯下了严重错误导致了奥班农号的覆灭，可见圣物就像人的思维一样，残缺不全的话意识也会混乱；四人最后将圣物残片送进了核融合炉销毁；4 人被带上 Braxus 号之后接收了询问，结束后，不仅是这 4 人受到了处理，就连参与审讯的人员也被抹杀。

三年后《死亡空间 2》故事开始。

## 武器分析 DEAD SPACE2

本作保留了前作所有的武器，而且前作武器的性能基本没有变化，新增的几个武器倒是很威武，都有一用的价值。

### 等离子切割枪 PLASMA CUTTER

**武器模式** 1. 垂直射击 2. 水平射击



垂直设计切断胳膊的能力很强，射击头部也很容易爆头，而第二种攻击方式切断腿部的能力很强。其他的方面，攻击力中规中矩，切断能力面对后期的变异种来说略显不足。射速和上弹速度都非常快，弹药也很充足，建议全程保留在身上。

### 射线枪 LINE GUN

**武器模式** 1. 水平射击 2. 发射地雷



攻击范围明显大于切割枪，切断能力和攻击力也更加出色。但是射速和上弹速度都比较慢，弹药也不多。具有贯通能力第一种攻击方式在对付群敌的时候很有用，对付疯狗更是有奇效。地雷相比于前作来说地位下降了，因为本作有了更得力的爆炸武器。最早可以第二章中买到。

### 脉冲步枪 PULSE RIFLE

**武器模式** 1. 连射 2. 大范围爆炸



单发弹药的威力过小，想用的话建议升级威力。射击精度倒真是不错，可是如果面对快速扑上来的敌人稍显无力。第二种攻击方式范围大威力强，但是一次射击耗费 25 发弹药，可以用来保命，作为常规攻击方式的话太烧钱。第三章能拿到图纸。

### 火焰喷射器 FLAMETHROWER

**武器模式** 1. 火焰持续喷射 2. 火球攻击



近距离能发挥很大威力的武器，只要敌人身上还有火焰，就会受到持续伤害，断肢能力略显不足。第二种攻击模式可以在地面形成一大片火海，但是消耗有点大。第六章中可以拿到图纸。

### 冲击枪 FORCE GUN

**武器模式** 1. 范围射击 2. 发射小型爆弹



散弹枪，近距离攻击力非常出色，而且能一枪把敌人撂倒。但是杀伤力随着距离上升直线下降。第二种攻击模式是在地上洒出几个球形爆弹，同样是不太好掌握攻击距离。这把枪还是近身使用比较好。第七章中可以拿到图纸。

### 电锯 RIPPER

**武器模式** 1. 持续电锯 2. 发射电锯



断肢神器，但是攻击力比较一般，主要问题是不太容易控制攻击距离，电锯飞出去之后会在空中某个固定的地方持续旋转，把握不好距离很可能空转。第二种攻击方式发射的电锯过小，很难有效命中敌人的肢体。第五章中可以拿到图纸。

### 聚能枪 CONTACT BEAM

**武器模式** 1. 蓄力射击 2. 全方位攻击



威力非常大，一枪下去寸草不生，但是蓄力时间也长得让人心焦，单独使用的话很难命中灵活的敌人，最好配合时间静止能力。第二种攻击模式范围很大，威力很强，但是蓄力时间同样长的令人难以忍受，很容易被打。第七章中可以拿到图纸。

### 矛叉枪 JAVELIN GUN

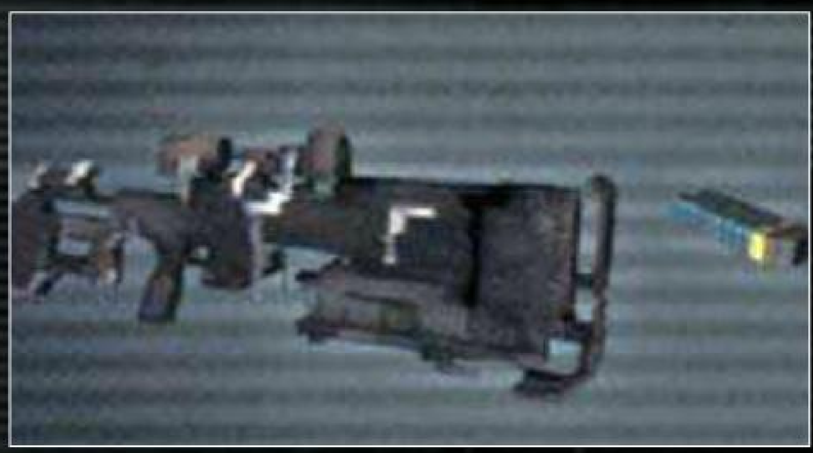
**武器模式** 1. 发射长矛 2. 长矛放电



新武器中比较有个性的一把，跟其他游戏中的射钉枪一样，发射一颗长矛插在敌人身上，这把武器是对付变异体怪物的利器。只要对准了变异怪物的肢体，一矛射出，长矛带着坚硬的肢体就飞出去了。第二种攻击方式是让发射出去的长矛放出高压电，范围不小，而且能对怪物造成很大硬直，敌人正面涌上的时候可以多用。第二章能直接买到。

## 寻觅者狙击步枪 SEEKER RIFLE

| 武器模式 | 1. 普通发射 2. 精确瞄准射击 |
|---|---|



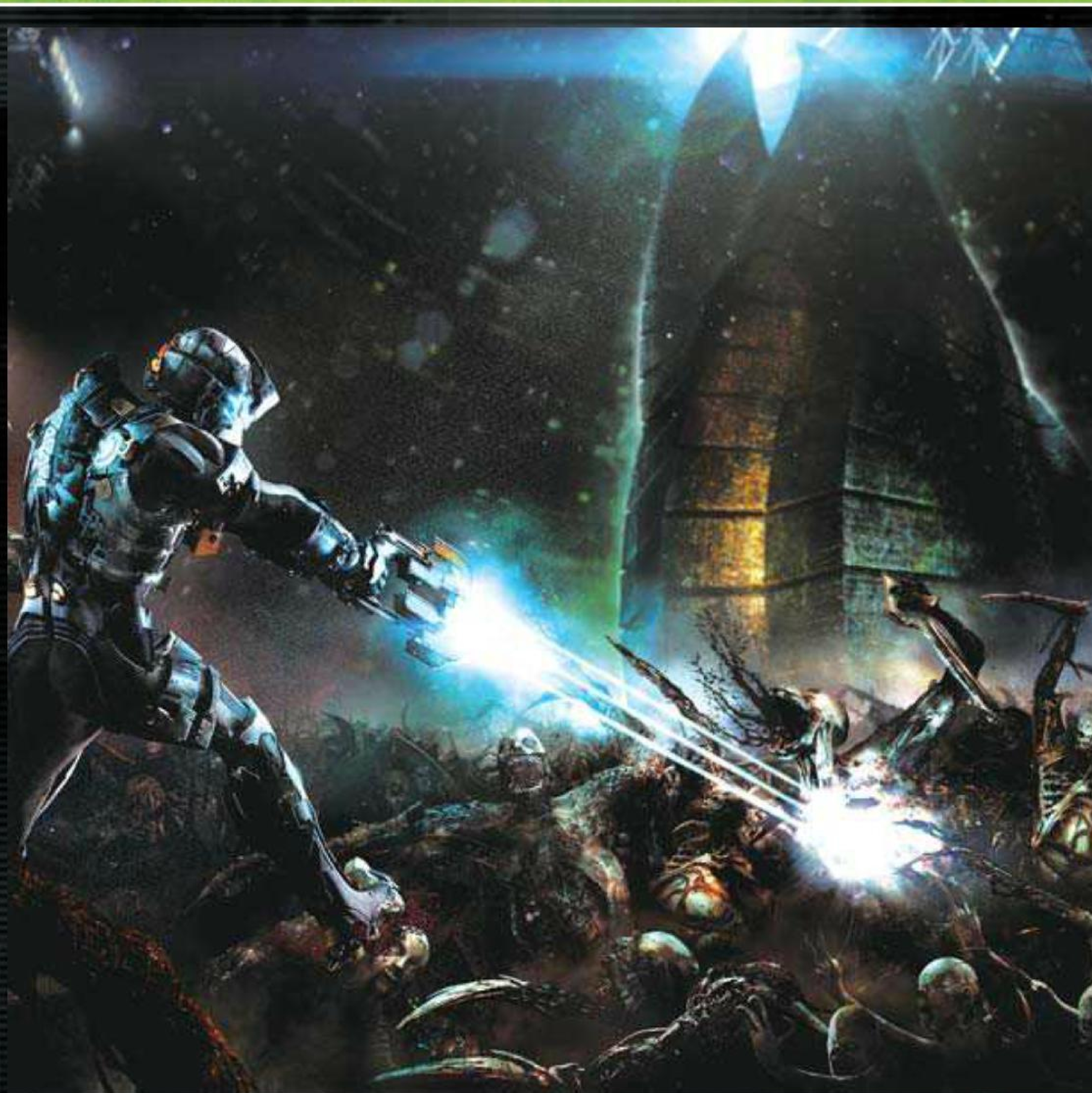
攻击力非常出色，但是这把枪和一般游戏的狙击枪有着相同的缺点：射速非常慢，上弹速度也非常慢。这把枪的另一个优点是断肢能力非常出众，利用第二种攻击模式,精确瞄准怪物的四肢，只要打上，无有不断。但是注意不要让敌人近身。第六章可以找到图纸。

## 掷弹筒 DETONATOR

| 武器模式 | 1. 发射地雷 2. 收回地雷 |
|---|---|



虽然射出的是地雷，但是实际上这个武器也能当榴弹炮用，本作最强的爆炸性武器，常规攻击方式是把地雷往地上射，只要怪物碰到地雷射出的光线，地雷就会被引爆，不过地雷落地到射出光线有一段距离，敌人有可能躲开。情况紧急的话地雷也可以往敌人身上招呼，被敌人包围的一炮可以把周围的敌人都炸飞，虽然会自伤，但是总体来讲依然是利大于弊。如果能知道敌人出现的地点的话（比如窗口、疯狗冲刺的路上等等），也可以提前布雷。特殊射击模式是让地雷收掉光线，收回地雷的话需要我们自己去捡。强烈建议一旦拿到就全程携带的武器。第五章可以找到图纸。





# 装甲系统

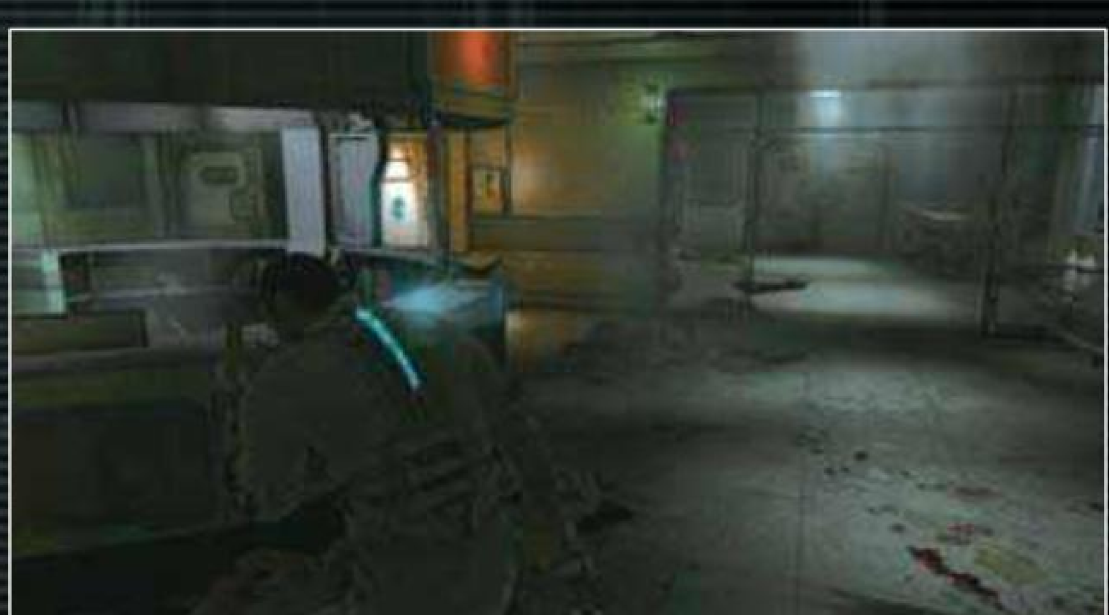
DEAD SPACE2

环境危险，敌人众多，在有杀敌的同时，我们还要学会更好地保护自己。装甲是艾萨克惟一的护具，不同级别的装甲除了给艾萨克提供不同的伤害减轻之外，还能给艾萨克带来各种特殊效果，可谓通关必备之物，下面我们就来看看艾萨克都能穿上哪些装甲：

### HOSPITAL CLOTHES

| 最早获得时间 | 第一章剧情获得 |
|---|---|
| 物品槽 | 5 个 |
| 伤害削弱 | 0% |
| 特殊效果 | 无 |

严格来讲这不是装甲，因为它不能给艾萨克带来任何有效的防护。也没有特殊效果。在游戏的第一个商店里我们就能更换正式的装甲了，这套“衣服”也就作了古。



### ENGINEER SUIT

| 最早获得时间 | 第一章商店出售 |
|---|---|
| 物品槽 | 10 个 |
| 伤害削弱 | 5% |
| 特殊效果 | 无 |

在第一个商店里就有出售的装甲，能力非常初级，但是比起病人制服来要好很多了。



### SECURITY SUIT

| 最早获得时间 | 第四章获得图纸 |
|---|---|
| 物品槽 | 15 个 |
| 伤害削弱 | 10% |
| 特殊效果 | 冲击枪伤害 +5% |

这套装甲情况比较特殊，取得的时候前面很长的一大段路都没有商店，想换装的话要在取得之后马上往回走，商店就在来的路上。这套装甲能提升冲击枪伤害。



### VINTAGE SUIT

| 最早获得时间 | 第八章获得图纸 |
|---|---|
| 物品槽 | 20 个 |
| 伤害削弱 | 15% |
| 特殊效果 | 商店物品售价降低 10% |

被戏称为“打折甲”的这套装甲最大的作用是穿上之后商店商品售价会降低，如果不嫌麻烦的话大可每次购物之前换上，购物完脱下来。



### ADVANCED SUIT

| 最早获得时间 | 第 11 章获得图纸 |
|---|---|
| 物品槽 | 25 个 |
| 伤害削弱 | 20% |
| 特殊效果 | 超能力槽消耗延缓 10% |

虽然很贵，但是值得第一时间购入的装甲，一周目最强装甲。



### The Riot Security Suit

| 最早获得时间 | 二周目第一章 |
|---|---|
| 物品槽 | 25 个 |

| | |
|---|---|
| 伤害削弱 | 25% |
| 特殊效果 | 聚能枪伤害增加 10% |

二周目在商店里能拿到这副装甲，能够提升聚能枪的杀伤力，可谓最终 BOSS 杀手。



## The Elite Engineering Suit

| | |
|---|---|
| 最早获得时间 | 二周目第一章 |
| 物品槽 | 25 个 |
| 伤害削弱 | 25% |
| 特殊效果 | 回复道具效果增加 50% |

二周目才能拿到的装甲，特殊效果比较废，拿到这件装甲的时候基本上已经没有什么陷入苦战急需回复的可能了。



## The Elite Vintage Suit

| | |
|---|---|
| 最早获得时间 | 二周目第六章 |
| 物品槽 | 25 个 |
| 伤害削弱 | 25% |
| 特殊效果 | 商店物品售价降低 15% |

也是二周目的进化型装甲，比起基本形态的打折甲来说特殊效果作用提升不大。



## The Elite Security Suit

| | |
|---|---|
| 最早获得时间 | 二周目第九章 |
| 物品槽 | 25 个 |
| 伤害削弱 | 25% |
| 特殊效果 | 矛叉枪伤害增加 15% |

矛叉枪是后期的断肢利器，算是常用武器，这套装甲的实用性不低，拿到的也正是时候。



## The Elite Advanced Suit

| | |
|---|---|
| 最早获得时间 | 二周目第十一章 |
| 物品槽 | 25 个 |
| 伤害削弱 | 25% |
| 特殊效果 | 全武器伤害增加 10% 超能力槽消耗延缓 15% |

从性能上来讲无可挑剔，没有特别的原因的话（比如需要商店打折）的话就可以不脱下来了。



## Soldier Suit

| | |
|---|---|
| 最早获得时间 | HC 模式通关 |
| 物品槽 | 25 个 |
| 伤害削弱 | 25% |
| 特殊效果 | 狙击枪伤害增加 10% |

获得时间最晚的一件装甲，但是实际效果一般，最大的作用可能在于炫耀了。



# 操作表

DEAD SPACE2

| 按键 | 普通状态 | 举枪模式 |
|---|---|---|
| X | 上弹 | – |
| B | 快速回复 / 取消 | 抓取物体 |
| A | 确定 | – |
| Y | 快速补充超能力槽 | 使用时间静止能力 |
| LT | 举枪 | – |
| LB | 奔跑 | – |
| RT | 近身格斗 | 主射击模式射击 |
| RB | 踩踏 | 特殊射击模式射击 |
| START | 暂停 | – |
| BACK | 道具栏 | – |
| 左摇杆 | 角色移动 | – |
| 右摇杆 | 视角移动 / 按下为自动寻路 | 准星移动 |
| 十字键 | 快速切换武器 | – |

注意（红）：在调出道具栏以及快速切换武器是即时的，也就是说敌人并不会停止攻击或移动，因此在进行此类操作时一定要时刻注意四周情况，免得受到不必要的伤害。





# 基本系统

DEAD SPACE2

## 装备购买 / 强化

本作中玩家可以从敌人以及一些箱子中得到一种 credit 点数，作用相当于游戏中的金钱，利用它可以购买新的武器弹药以及服装。但是升级武器以及提升艾萨克的身体能力必须要依靠游戏中一种叫做 Power Node 的道具，这种道具在游戏的每一个章节都存在，只不过数量比较稀少，而且常常需要玩家细心寻找。虽然在中后期可以在商店直接购买，但是价格不菲，所以，在升级武器以及强化能力方面需要玩家做一定的取舍。好钢要花在刀刃上。后文会给大家讲解金钱获得和使用的准则。



## 商店 / 升级装置

本作中一开始玩家身上只能携带非常有限的道具，多余的只能丢弃或者售出（当然也可以选择存储起来，商店界面的最右边选项是储物箱），要想提升道具携带上限，就只能靠在商店里购买新的装甲来实现，但是商店里可以购买的道具种类是随着流程的深入而逐渐增加的，新的武器弹药、新的服装都需要玩家获得图纸并带到商店才能出售。升级装置用来提升各种武器的伤害力、射速以及上弹数等等。需要值得注意的是，武器种类携带上限是不会改变的，玩家至始至终身上最多只能携带四种武器。

## 骇客入侵

在第一章就可以取得的能力，在整个游戏流程中会频繁用到。具体方法就是在限定时间内转动摇杆等画面上的指针移到蓝色区域后再按下 A 键就可以了，每个骇客装置都需要完全破解三次。如果不小心按错了或者在限定时间内没有完全破解就会判定失败，被敌人打到也会失败，所有需要骇客的机关也会完全复原。由于所需时间比较长，所以最好确定周围没有敌人后再动手。



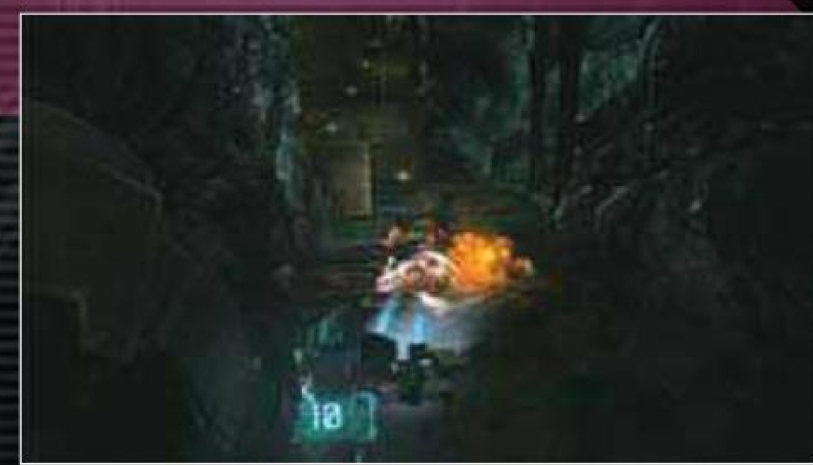
## 补给房间

在每一章里，玩家都会遇到一种房间，房前有很明显的标识：Secure Storage. 这种房间是不可以直接进入的，需要玩家消耗一个 POWER NODE 才可以进入，这种房间相当于是游戏里的补给点，里面有大量的武器弹药，在高难度下可是保命的好东西，所以，玩家遇见这样的机会可别错过。更划算的是，我们经常能在房间里面或者房间附近找到 POWER NODE，不会让玩家亏本，因此建议玩家随时携带一个 POWER NODE 在身上。

## 特殊能力

同样是在第一章就取得的能力，在举枪状态下按 Y 发动，释放出一股静电流，能够暂时使敌人或者是机关的动作变慢，就好像时间静止一样，玩家可以趁机攻击或者是溜之大吉，同样是在游戏中会频繁应用的能力，玩家需要熟练掌握，但是千万要注意有使用次数的限制以及技能的有效时间（在通过给护甲提升能力后可以增加使用次数以及技能有效时间）。有效时间一过，敌人立马就会生龙活虎起来，机关的速度也会复原，一定要抓紧时间。另外游戏中有些场景里有那种蓝色的低温氮气罐也拥有同样的效果，不妨好好利用一下。

## 武器特殊射击模式



游戏里所有的武器都有主副两种射击模式，在举枪状态下按 RB 键切换，熟悉并熟练应用两种射击模式，才能在危机重重的环境中生存下来。

## 零重力空间自由移动

虽然前作中已经有此要素，但是在流程中也仅仅是从 A 点飞到 B 点，艾萨克不能在真空环境中任意“翱翔”。制作小组在本作中改进了这种操作，不再是简单的两点之间移动了，而是可以随意移动，能加速移动，甚至随意躲避障碍物和死灵的攻击。为了照顾一部分会在真空环境下失去方向感的玩家，制作小组还特意设置一个“恢复初始空间面”的按键——RB，可谓贴心。



# 战术指南

DEAD SPACE2

# 殖民地突发事件生存指南

## 补给篇

俗话说“外行谈战术，内行谈后勤”，想在这个化为人间地狱的地方生存下来，没有充足的补给是不行的。这里谈到的补给是包括弹药、药品等等战斗必备品，以及钱和 POWER NODE 这些用以提升实力的物品。先说前者，战斗必备品的来源包括地上固定放置的补给品、在各种位置的箱子、以及被艾萨克击毙的敌人的尸体。获取补给的准则是永远不嫌多，本作的战斗情况复杂，只有足够的补给才能保证生存，在进入一个场景前，要先观察整个场景，如果场景中有闪着亮光的东西，就可以利用隔空取物能力抓过来，不要贸然冲过去拿，否则很可能引出敌人。而击毙敌人之后一定记得要鞭尸，敌人的尸体会在一定时间之后降解，这样就无法获得补给了。如果在敌人非常多的混战中无法及时鞭尸获取补给，那么就要利用爆炸性武器或者范围攻击武器在打击敌人的同时对尸体进行打击，否则很可能陷入弹药越打越少，体力无法回复的尴尬境地。

（注：不得不说本作鞭尸随机获取补给还是很人性化的，体力较低时很可能会打出药品，而弹药稀缺的时候很可能打出弹药）

钱和 POWER NODE 在游戏中的地位也是很重要的，钱的来源很多，鞭尸，砸箱子甚至很多地方都摆着钱，但是钱消费也很大，后期不仅要一掷千金购买高级别的武器和装甲，而且补充商店也是补充弹药和药品的最佳地点。靠沿途捡的钱显然不够，好在游戏给我们开了个后门：半导体，在消灭某些强力敌人或者在一些使用 POWER NODE 开启的房间里，会找到一些半导体（semiconductor），包括青铜（bronze），黄金（golden），红宝石（ruby），钻石（diamond）等等级别，这些东西没有任何用处，只能拿去卖钱，能很大程度上解决钱的问题。当然这里还是要提醒大家，钱乃身外之物，该花就花，身上留着 10 万块钱不能救你的命，换成 10 瓶大回复药可是能用到通关的。

用来升级的 POWER NODE 位置非常固定，一般放置在墙壁上的特殊收纳箱里，一般搜遍每个角落就能找到不少，另外还有一些在需要 POWER NODE 的房间里，不要错过。实在需要的话也可以从商店里买，一万元一个。

还有一类特殊道具是图纸，这些东西可以让商店出售的东西增加，这些道具在画面上闪着紫光，而且大部分出现在需要 POWER NODE 开启的房间里，一般不会错过。

## 战术篇

玩过系列前作的玩家肯定对本系列战斗准则不陌生：先打废，再打死。本游戏的敌人都是寄生体，打爆头部也不一定会死，因此要先打断敌人的四肢降低它们的攻击威胁，比如最开始遇到的双臂成刀状的敌人切割者，打断腿可以让它趴在地上行动减缓，打断双臂可以让它攻击力减弱，打掉头部会让它原地乱舞无法定位艾萨克。当敌人很多的时候可以选择先瞄着腿打，全部敌人都打趴下之后再一一解决。

某些敌人，包括 BOSS 级敌人的身上会有一些部位闪着黄色的光芒，这些部位就是它们的弱点，攻击这里会起到事半功倍的效果，BOSS 级的敌人甚至只有攻击这里才会造成伤害。而攻击这里也会有一些特殊效果，




卷首特集 | 特别策划 | 劲作前瞻 | 成就集中赢 | 典藏攻略 | 实用技术 | 软组织

比如初期遇到的手上长大球的怪物毁灭者，射击它的弱点就会造成一场范围不小的爆炸，周围的敌人都会直接被炸死，可谓群杀利器，如果单独出现的话可以瞄准胳膊上部射击，断臂的话就能把这个大球保存下来。还有一种移动炸弹是爬行者，只要打断这种敌人的头，它们就会死亡，但是身体不会爆炸，我们可以用隔空取物捡起来，这种炸弹是游戏中威力最大的单体攻击武器，对任何敌人都是一击必杀的。

战斗的时候可以使用超能力，不只是时间减缓，隔空取物能力也会有很大作用，比如在敌情不明而需要补给的情况下可以把敌人的尸体抓过来分解获得补给，弹药不足的情况下也可以举起场景中的物品投向敌人做攻击之用。场景中经常出现的攻击性物品包括钢锥、红蓝色罐子、尸体等等，钢锥抓起来对准敌人发射可以起到一发矛叉枪的作用，红色罐子是爆炸罐，攻击范围非常大，发现就抓过来，无论什么敌人，在猛烈的爆炸下都至少会被炸躺下；而蓝色的罐子的作用就是发动一个大范围的时间静止，对付冲撞攻击为主的敌人有奇效，比如追踪者和残暴者。但是注意游戏里撞击攻击判定与速度无关，即使中了时间静止移动缓慢，碰上你也是会受伤的，这点需要格外留意。

战斗中注意敌人的种类，本作的敌人分两种形态，一般形态和变异形态。外观上的差别主要是身体颜色，变异的敌人身体是深棕色的。变异后的敌人体力和攻击力会提升好几个档次，四肢也会变得非常硬难以切断，对付这种敌人最好使用矛叉枪直接暴力断肢。后期的敌人经常是一大群变异种一起向你进攻，这就必须超能力配合游击战了，先打废再打死的基础战术还是不变。

另外值得注意的是本作的肉搏战，肉搏的最大作用不是对敌人造成伤害，而是把对方打出硬直。本作敌人出现的一个重要特点就是突然性和随机性，很有可能在离你很近的地方突然蹦出来一个怪物，这时候拔枪很可能来不及，最好的办法就是先一拳招呼在怪物脸上，趁怪物踉跄后退的时候拔枪射击，而敌人双腿被打断的时候也可以靠近之后猛踩，这么打比较节省弹药。还有一种肉搏的方式是QTE，不过本作只能被动QTE，就是敌人抓住你之后狂点A键解围用的QTE，这种攻击方式其实很有效，一般情况下都是牺牲少量体力给敌人造成断肢。感染者、群居者等等体力本身就很低的敌人甚至可以通过这种方式直接击杀。但是注意，自己体力较低的情况下很可能被敌人直接一击必杀。



# 敌人介绍

DEAD SPACE2

## 感染者 INFECTOR

长得颇似蝙蝠的感染者相当于宿主，任何被它“处理”过的尸体都会变成死灵体，而且一只感染者可以感染多具尸体，未经碎尸的敌人也可能再次被感染。虽然本体战斗能力不强，但是不妥善处理的话它会成为战场上最令人头疼的敌人。

对付方法：见到满地爬的宿主就要优先干掉，宿主的体力不高，很容易干掉，如果它已经开始寄生，那么可以利用爆炸性武器（如掷弹筒或射线枪的地雷）直接打在尸体身上，这样感染者和尸体都会被炸成碎块。它扑在你身上的话，连按A键的QTE足以将其一击必杀。



## 切割者 SLASHER

切割者是随处可见的非常初级的死灵体，长长的利爪是它攻击的武器。切割者实力平平，任何攻击都能打出它的硬直，只要不是一群切割者一起扑上的话，几乎无法制造有效威胁。

对付方法：初期的切割枪就能有效杀死它，近身的话可以用肉搏打远，这种敌人很好对付，没什么特别需要注意的。



## 超级切割者 SUPER SLASHER

切割者的变异种，浑身覆盖着鳞片一样坚硬的皮肤，而且速度和攻击力较普通切割者来说提升了一个档次，由于很难断肢，所以最好不要把它放得太近。

对付方法：切割枪很难打断它坚硬的四肢，这时候矛叉枪会有奇效，对准它的肢体发射就能打断它坚硬的肢体，打残了之后就简单了，它只是比普通切割者皮厚一点而已。



## 跳跃者 LEAPER

双腿已经退化，没有下肢的它却是所有怪物中行动最为敏捷的，后背拖着的一条长长的毒刺是它的标志性武器，它可以走墙，而且它的动作与其说是跳跃，不如说是“飞”更加合适，在空中非常迅速地扑向艾萨克，攻击一下之后迅速飞走，非常烦人。

对付方法：时间静止战术是这种死灵体的克星，如果吝惜超能力的话，等它快要攻击到你的时候一枪命中头部就能取消它的攻击动作。需要注意的是这种怪物智力很高，通常情况不会被引出来，最好是利用地形高低差将它们和其他怪物孤立开来单独消灭。



## 超级跳跃者 SUPER LEAPER

跳跃者的变异体，身体呈蓝灰色，除了具有跳跃者一切令人头疼的特性之外，还有着变异体都有的攻击力强，皮糙肉厚的特点，这让它成为游戏中最令人头疼的敌人。

对付方法：没有什么太好的办法，就是利用时间静止超能力定住后全力攻击。如果遇到超能力紧缺的环境，用冲击枪可以近距离打翻它，冲击枪的特殊射击模式可以秒杀被打翻在地的超级跳跃者。

## 孢囊 CYST

孢囊的出现总是伴着令人牙根发软的嘶叫，这种敌人不能移动，吸附在地板上，墙上，天花板上，个头非常小，也很容易杀死，但是它的攻击能力并不弱，它吐出的酸液弹攻击力强范围大，很难躲避。

对付方法：听到标志性的嘶叫之后，仔细观察周围的环境确定它们出现的位置，这种怪物消灭起来很简单，附着在地上的孢囊只要随便扔个东西过去，过于敏感的它就会扔出一个炸弹，由于万有引力的作用，它会被自己的炸弹炸死，其他孢囊也很好对付，这种怪物的死亡标志是喷出一道液体。当你觉得清理完这里所有的孢囊之后也不要贸然前进，原地等一下确定听不见叫声之后再前进。





## 腐蚀者 PUKER

这种怪物长得非常有特点：身体正中挂着一个黄色的酸液囊。它的远程攻击方式主要是喷酸，基本没有攻击力，但是会让艾萨克陷入行动缓慢的状态，在混战中中招会马上被周围的敌人乱刀分尸。如果你离它太近，它也会喷出伤害性的酸液。

对付方法：跑！在所有的腐蚀者都被干掉之前，不要停留在同一个地方。停下来射两枪继续跑，攻击酸液囊会给它带来额外的伤害，矛叉枪的特殊攻击方式：电击，对它也有特殊的效果。



## 超级腐蚀者 SUPER PUKER

腐蚀者的变异种，也具有攻击力强，皮糙肉厚，行动迅速的特点，攻击方式没变，但是更难杀死了，需要我们兜更长时间的圈子。

对付方法：超能力定住之后用大杀伤力的武器迅速解决，不要给它喷酸的时间。技术好的玩家可以用隔空取物抓住它吐出的酸液还给它，基本上一下秒杀。

## 群居者 PACK

体型非常小，攻击力和生命力都很差，但是怪如其名，每次出现都是一群一群的，很容易被这些小家伙包围，一怪一爪足以重创艾萨克。

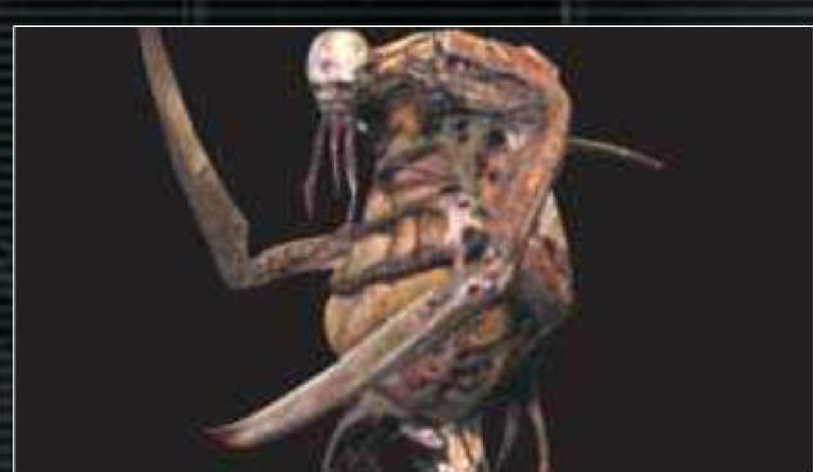
对付方法：如果看到群居者是一个一个分批出现的，冲过去肉搏攻击足以一下干掉一只；如果它们是从远处成群结队向你跑过来，切割枪一枪能解决一个；如果他们已经成群结队冲到你跟前了，那就用爆炸性武器群杀吧。这种怪物也能被被动 QTE 直接杀死。



## 怀孕者 PREGNANT

大腹便便的怀孕者速度不慢，双臂的长刀是主要的攻击方式，但是它最烦人的部分不是在生前，而是死后，一旦肚子被打破，大量的水蛭会冲出来，混战中会非常麻烦。

对付方法：不要打肚子，但是它的肚子太大了，断腿的时候很可能不小心打到肚子，最保险的方法是用掷弹筒或者射线枪的地雷，直接连怀孕者带水蛭一起击杀。火焰喷射器也是不错的选择。



## 水蛭 SWARM

体型最小的死灵体，主要存在于尸体上以及怀孕者的肚子里，攻击方式是跳到艾萨克身上吸血，连打 A 键就能把水蛭直接打碎，方便快捷，还不浪费子弹。





## 喷射者 SPITTER

乍看起来长得很像切割者，但是它离你远了的时候会喷射有伤害力的酸液，近身的话会用两臂的大砍刀攻击。很容易打艾萨克一个措手不及。

对付方法：基本上和切割者一样，躲开酸液之后打腿即可，它吐酸液的频率不及腐蚀者，威胁没有想象中那么大。



## 潜伏者 LURKER

体型很小，喜欢躲在阴暗的角落里偷袭艾萨克，发现艾萨克后它会支开标志性的三根触手发射酸液弹，射程很长，由于是三根，攻击范围也不小，狭窄的场景中有两三个潜伏者的话，那可真是避无可避了。

对付方法：他们的弱点是触手，用射线枪射击触手的根部，一下打断三根触手的话可以秒杀它。



## 超级潜伏者 SUPER LURKER

潜伏者的变异种，除了具有一般变异种攻击力和耐久力强的特点之外，超级潜伏者的射速得到了非常大的提升，一旦发现你，它们会不停向你发射酸液弹，这给我们的瞄准工作造成了很大的麻烦。

对付方法：不要吝惜弹药和超能力，定住之后速射两发射线枪解决。

## 爬行者 CRAWLER

这些家伙状似婴儿，腹部是黄色的，这种敌人主要攻击方式是自爆，威力非常大，而且每次出现都是集群行动，稍不小心可能会被逼进死角。

对付方法：直接射击腹部就能消灭，如果周围还有别的敌人的话也会被波及。不想波及到自己的话可以用非贯穿性武器打他的头。



## 毁灭者 EXPLODER

毁灭者的外形非常独特，胳膊上长着大球，一旦大球被任何形式打碎，立即会引发一场大范围的爆炸，它的攻击方式也是冲到你旁边引爆大球，这种爆炸是敌我不分的，善加利用可以让战局向着有利方向发展。

对付方法：毁灭者相对来说比较好对付，随便什么武器打在它胳膊的大球上都能把它直接秒杀。不过毁灭者显然还有更加值得利用的地方：如果它混在一大堆敌人中间，打爆它能够消灭周围的群敌；如果它是单独出现的，可以选择打断它的胳膊，把大球留下来，无疑于一颗重磅炸弹。



## 跟踪者 STALKER

跟踪者的出现也会伴随一阵凄厉的吼叫。这种敌人的攻击方式是冲撞，普通攻击根本不能让它停下来，冲撞完之后它会立即逃回去，很难形成持续伤害。

对付方法：用射线枪瞄准身体中部射击就能打断它的腿，爆炸性武器也有不错的效果。能用寻觅者狙击步枪命中头部的话更能一枪毙命。



## 超级跟踪者 SUPER STALKER

跟踪者的变异种，很难像一般跟踪者那样一枪断肢。动作虽然和一般跟踪者没什么不同，但是伤害要大得多了。很难对付。

对付方法：和其他变异种一样，用矛叉枪可以直接带断它的腿，但是需要射击精度保证。如果能提前预知它的冲刺轨迹的话也可以在它的必经之路上提前布雷。

## 分裂者 DIVIDER

分裂者很高，本体是由很多小型的水蛭爬虫构成，一旦受到攻击就会分散开，比较难以消灭。

对付方法：见到分离者晃晃悠悠地冲你过来的时候，给它一个时间静止，然后用火焰喷射器扫清即可。如果它已经分裂为一群水蛭了，可以用火焰喷射器的特殊攻击方式直接杀灭，不要留下一个活口。



## 残暴者 BRUTE

残暴者体型很大，攻击力出众，全身覆盖着坚硬的铠甲，只有双肩有比较明显的弱点。它的攻击方式是冲撞，除了死亡，不会有任何办法能让它停下来。冲撞有跟踪性，距离很长，杀伤力很大，最好不要被撞倒，否则体力不高的话很可能直接被分尸。



对付方法：可以利用它冲撞的间隙射击它的弱点，冲撞虽猛，但是遇到障碍就会停下，固定遇到残暴者的地方都有这种障碍物，比如集装箱，立柱等等。躲在后面会安全些，如果超能力比较富裕的话也能全程用时间静止定住杀掉。

## 防卫者 GUARDIAN

防卫者是把自己捆在墙上的固定式炮台，基本攻击方式是射出小型的类似潜伏者的死灵体（PODS）。单个威胁不大但是数量一多会非常棘手。

对付方法：一发掷弹筒就能干掉，或换成其他爆炸武器皆可，但是记住一定要快，不要给它机会让它射出 PODS。



## 巢穴 NEST

体形巨大的巢穴长得很像花蕾，它也不会移动，但是会射出杀伤力不低的飞行道具，本体的弱点是中心部闪黄光的肉芽，很难瞄准。

对付方法：不必费力瞄准这些肉芽，直接往肉芽根部放几个地雷，利用爆炸范围就能清理掉这些肉芽杀死巢穴。



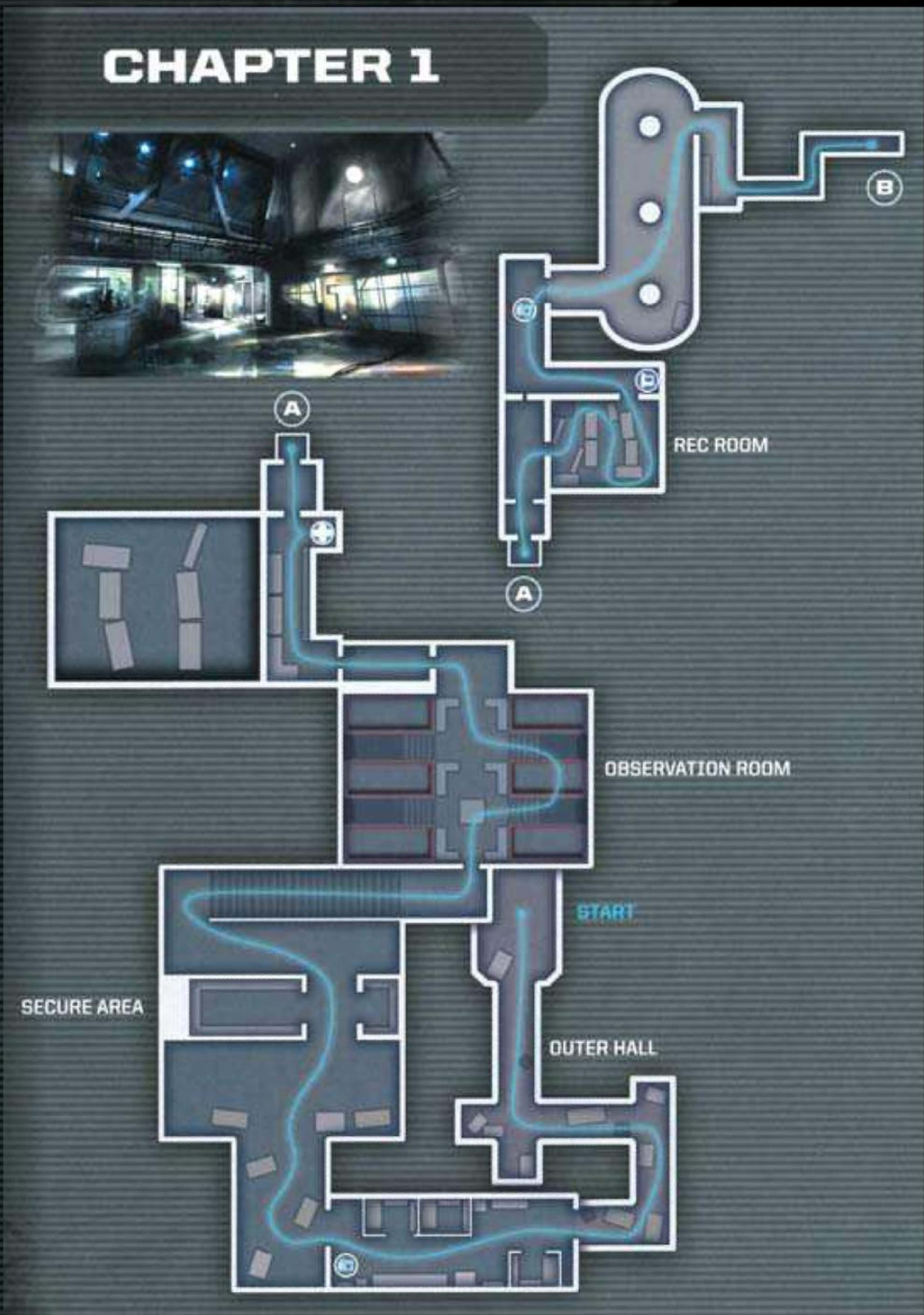


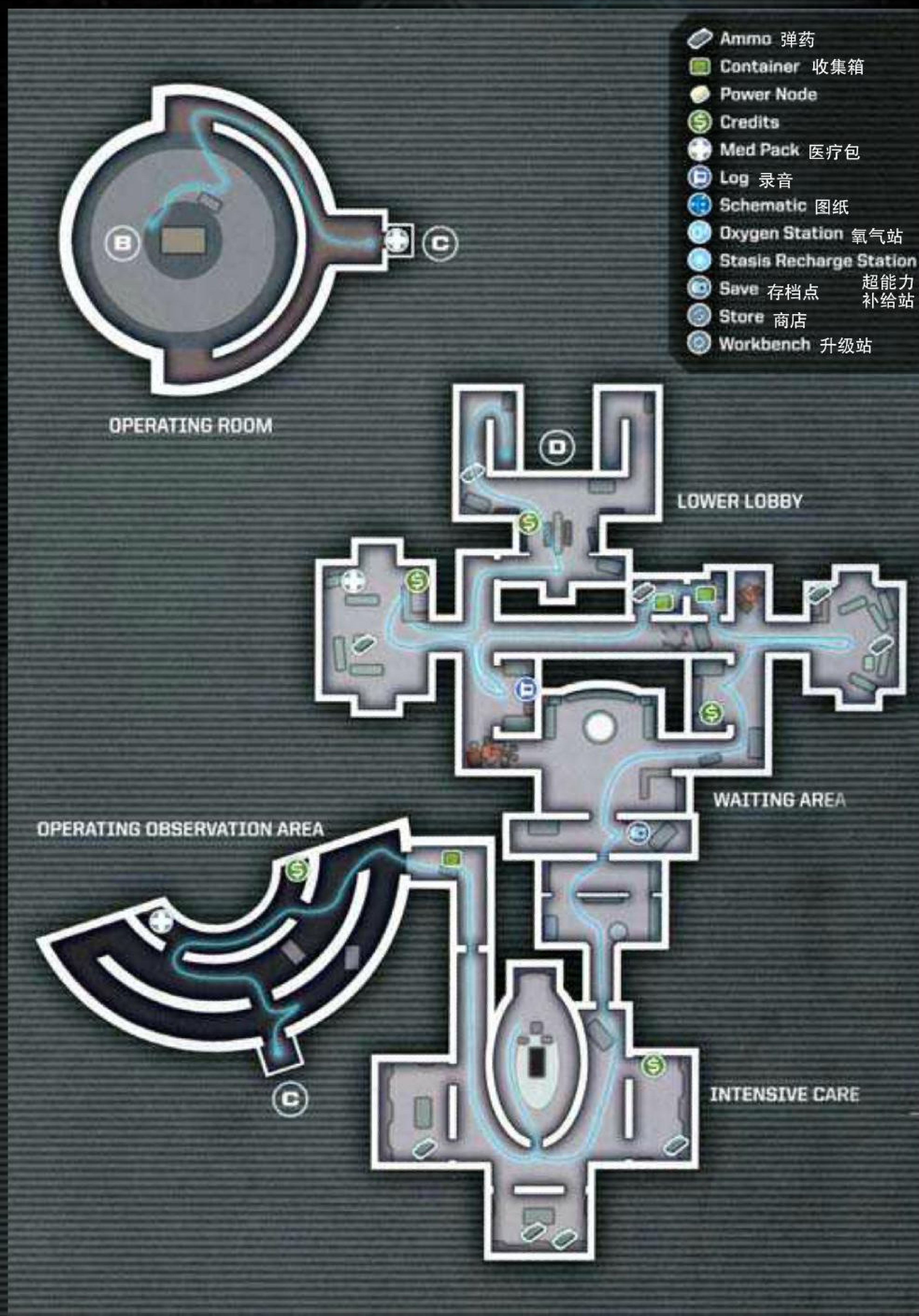
# 流程攻略

注：由于游戏有着非常完善的自动寻路功能，一般不会存在迷路的现象，

DEAD SPACE2

## 第一章 CHAPTER 1

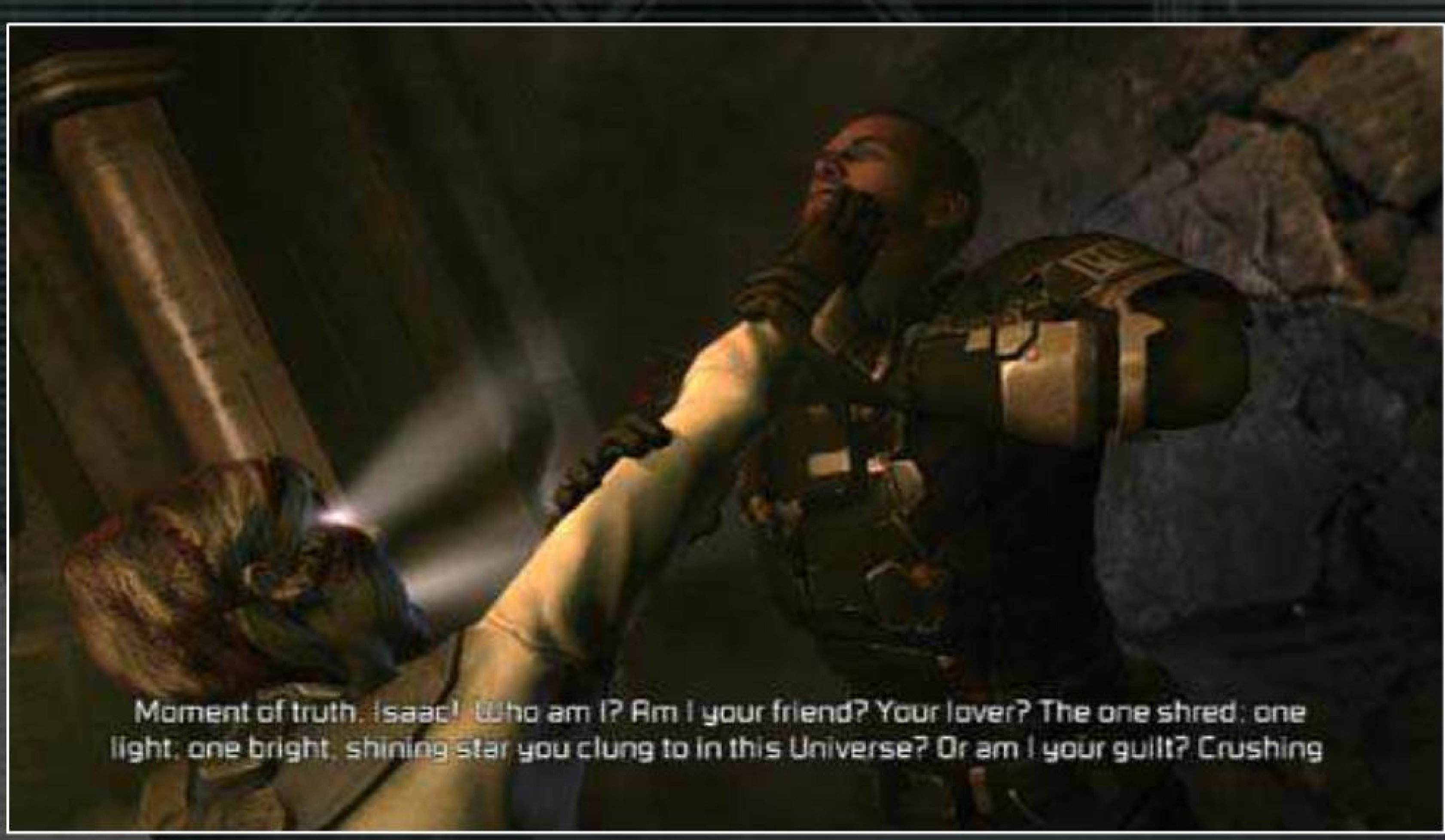



### 剧情

游戏的开局通过诊疗师对艾萨克的治疗简短地回顾了发生在石村号上的故事（前作剧情），看来艾萨克还没有完全从那个噩梦般的经历中恢复，并且得上了严重的幻觉症。

就在诊疗进行到一半的时候（其实整个诊疗的过程似乎就是个幻觉，艾萨克身处一个类似于精神病院的地方），一个黑人兄弟（《死亡空间：燃烧》的主角之一弗兰克）试图摇醒艾萨克，告诉他诊疗所发生了某种“严重的事件”，话音未落，一个怪物就杀死了面前的黑人兄弟，这个场景对于艾萨克来说简直再熟悉不过了，他一头顶翻面前已经被感染的黑人兄弟，向前逃去，这到底是纯粹的意外事件，还是另有阴谋，我们尚不得而知。




### 流程

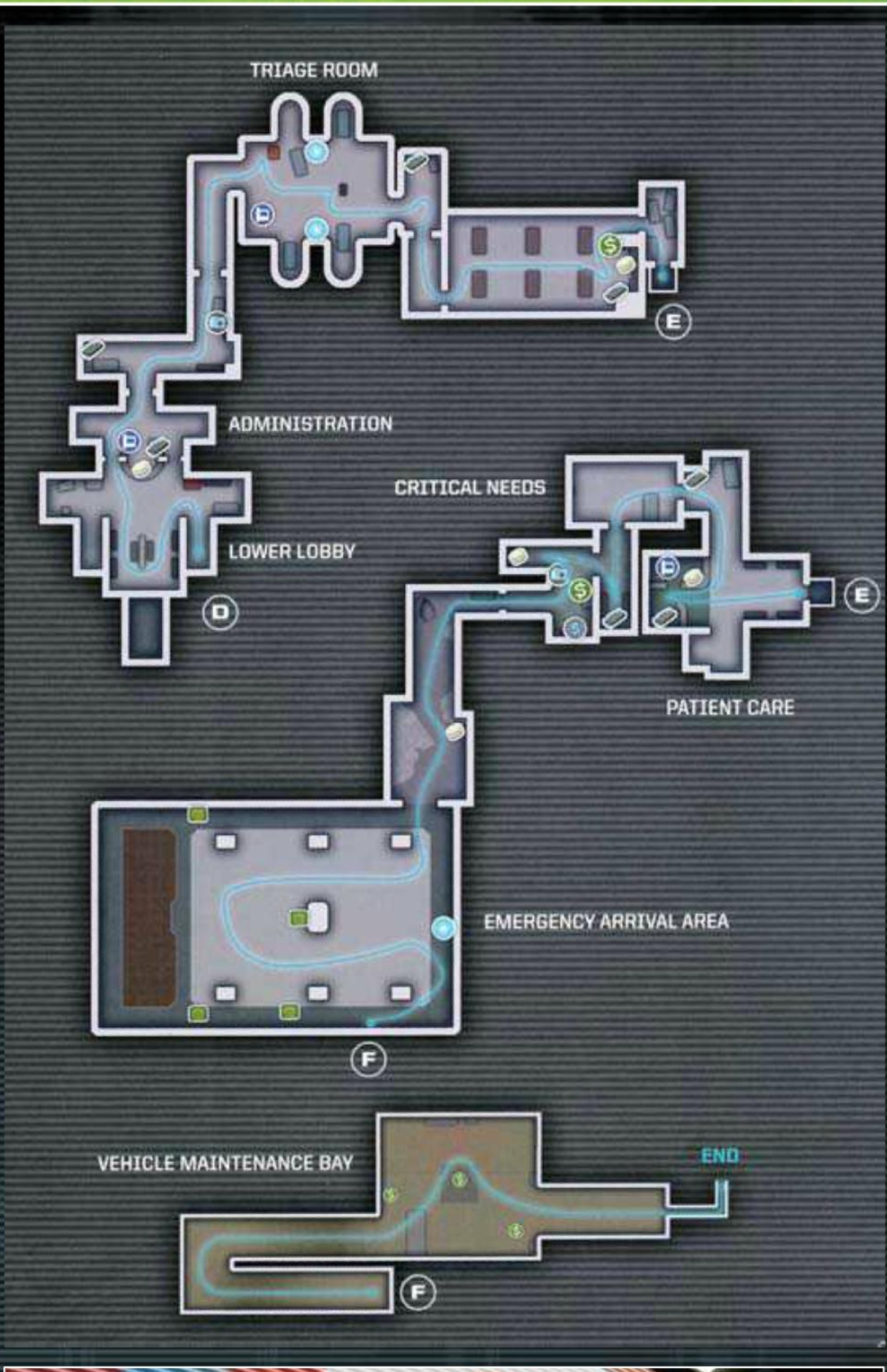
可以自己操作之后，玩家要控制身穿拘束服的艾萨克逃离这个人间地狱，双手被拘束的艾萨克没有任何反抗手段，我们要做的就是沿着惟一没被怪物堵住的路逃跑，按住 LB 狂奔至一扇大门前，艾萨克会被一个怪物推倒，这时候要连按 A 键将怪物推开，否则就会直接被干掉。大门关上后艾萨克暂时安全了，我们也可以看到游戏中的第一个存档点。

从有存档点的房间出去，可以看见两名士兵被一个拥有超长手臂的怪物从天花板上吊杀。迅速跑过这个是非之地，通过楼梯来到二楼，这里只有惟一一条路可供前进，不用担心迷路。来到整备室发生剧情，剧情后按照提示拿到一个小急救包和一个照明灯。

前面的房间比较昏暗，记得用照明灯随时看看周围的情况。这里可以使用按下右摇杆的定位功能了，不必担心迷路。钻过一个长长的通道后，艾萨克掉进了一个实验室，调查试验台旁边的装置可以去的隔空移物的能力。RT+B 抓起房子中央尸体上的钢锥，按 RT 发射打碎玻璃，这时候一只怪物钻了进来，躲开它，狂奔至电梯旁，开电梯逃走（如果怪物实在在离得近了，就抓起地上的尸体向它扔过去，可以暂时将它打倒，或者直接抓起地上的钢针射向怪物解决它）。

下了电梯来到一个实验室，这里的目标是通过场景最右边的门进去，但是直通的路被堵住了，不得不绕路，最简短的路程是先通过面前的楼梯来到最下方，这时候会出现几个敌人，由于道路狭窄，躲开它们是不可能的，只有当它们来到你面前的时候按 RT 将它们抽倒，然后夺路而逃。进入下一个场景后先去中央的治疗室解救还在床上的病人，没想到刚进行到一半怪物就冲了进来，没办法，艾萨克只有拿起武器解决掉怪物了，这里拿到了游戏的第一把真正意义上的武器：

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织











本游戏的经典武器切割枪（PLASMA CUTTER）

小试牛刀干掉两个怪物后从治疗室出去，搜刮一下周围的箱子可以得到一些补给，干掉门前张牙舞爪的怪物之后开门进去。来到一个宽阔的大厅之后，沿路走到尽头，这里会突然出现怪物，第一个怪物出现后不要再原地直接射击，要跑到场景的角落，因为这里总共会出现三只怪物，要最快速度打断它们的腿以免被围攻。

干掉怪物之后继续前进，记得沿途多收集弹药。来到综合诊疗室之后有个病人在热切地招呼你，跟着他来到一个门前，很可惜，大门关闭了，而怪物也开始不断涌出，我们要干掉先后出现的五只怪物，如果来不及可以不追求出现一只干掉一只，双腿被打断的敌人可以迅速在身上补射两枪，反正从这些怪物身上还能获得弹药补给，不必太珍惜子弹。

干掉怪物后来到关闭的大门对面的房间里。这里有一个 POWER NODE。继续前进来到实验室，这里会有一个 HACK 小游戏，完成后获得时间静止能力，干掉新出现的怪物后，开启屋子中间的开关，利用时间静止能力通过刀门。

下一个场景会出现喷酸液的敌人腐蚀者，想迅速干掉这种怪物的话，可以试试这种方法：先用第二种射击模式断腿，然后切换成第一种射击模式瞄准它的身体中部连射两三枪，这种敌人爆了头也不一定停止进攻的脚步，直接攻击黄色的酸液囊也会有不错的效果。在遭遇腐蚀者的房间里有一个 POWER NODE。

开门进入电梯，昏暗的电梯中艾萨克又产生了幻觉。下电梯的房间里，可以看到一束气球，气球右侧的桌子上有一个 POWER NODE。下一个房间会突然出现空气舱破裂的情况，这里要迅速射击闸门上方的红色开关关上闸门，否则艾萨克只能成为人体卫星了。进入左侧的门，地上有一具尸体会诈尸，不要被它偷袭到了（笔者这里受到了惊吓，连射十枪将其解决）。尸体后面的收纳箱里有个 POWER NODE，本房间中有一个商店，建议花 1000 块钱买下初级装甲（钱不够的话正好旁边的桌子上有 1000 块）。还能免费获得前作的那把切割枪（如果你有前作的存档的话）。出门之后迅速跑过缺氧的走廊一路前行来到一个很宽敞的大厅，进入本作的第一场 BOSS 战。

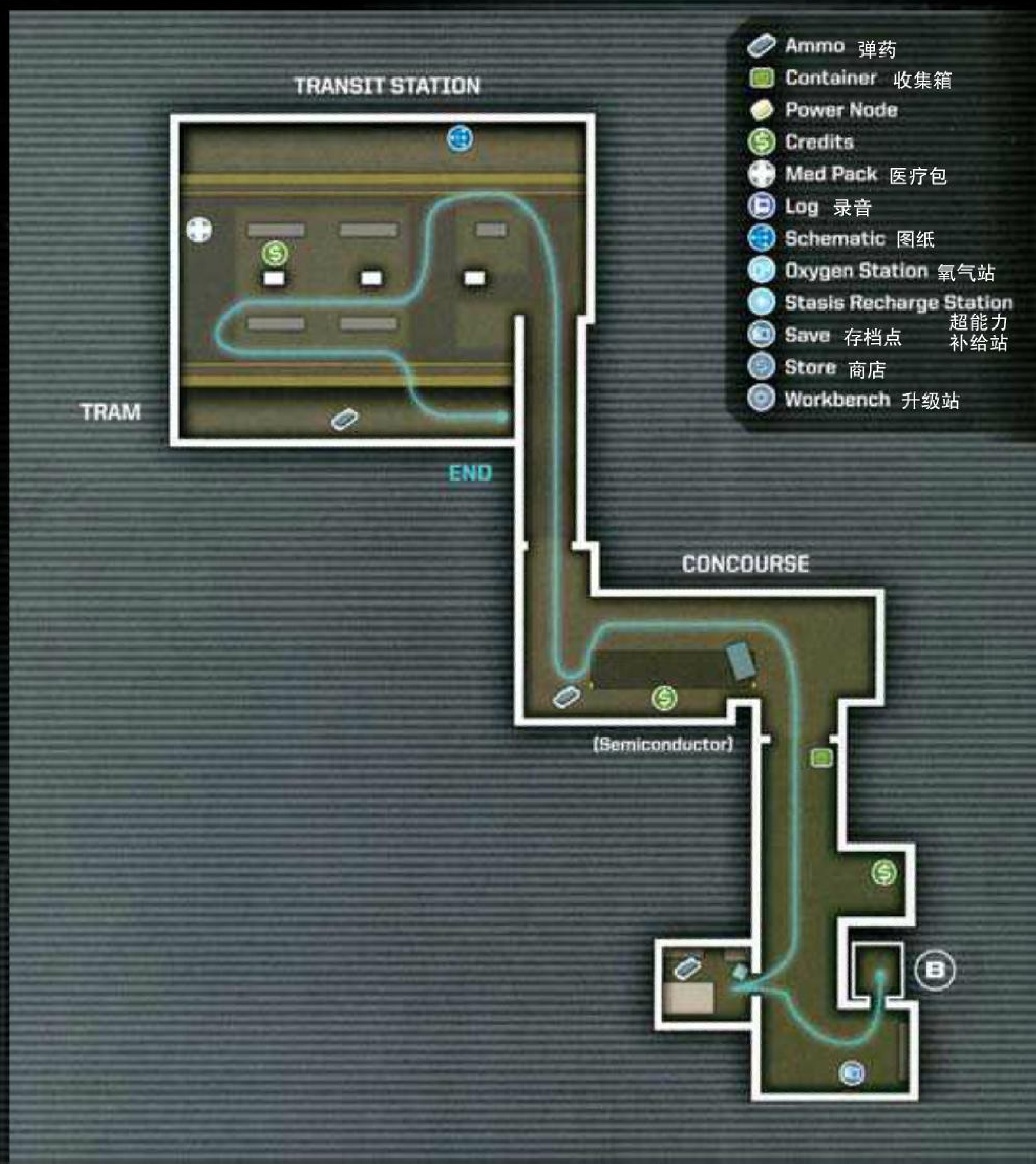
## BOSS　三脚怪

这个大家伙浑身坚硬，只有两臂上闪黄光的部分是弱点，它的攻击方式比较霸气，离远了的话它会用飞扑过来砸艾萨克，近身的话会使用 360 度回转大砍刀，看似全身无漏，其实这个 BOSS 算是个水货，基本战术是离远了等它飞扑，利用它落地之后的硬直射击它的弱点（建议用第二种射击模式），然后跑远了等它再次飞扑。打断他的一只胳膊后他会单臂撑地前进，这时候瞄准会比较困难，可以用时间静止能力定住它，然后怎么虐，就随玩家的便了。



# 第二章 CHAPTER 2




## 剧情

艾萨克在通话中发现自己已经在这个地方待了三年之久。现在和他通信的人是朋友，还是阴谋家？艾萨克不知道，不过在这个怪物比人多的地方，还是尽快找到联络人比较好，艾萨克利用他出色的战斗能力，继续着自己的地狱之旅。

## 流程



进入场景左侧的门，来到实验室，走到通道尽头利用隔空取物能力拽开控制面板外的铁壳就可以开始钻隧道了。

爬出隧道的房间里有升级装置和商店，可以补给下（记得留一个POWER NODE不要用）。出去之后，一旦艾萨克靠近传送带，传送带就会突然启动，上面的怪物也会诈尸，不要稀里糊涂地中招。这里的空间够大，很方便完成Going for Distance成就/奖杯（刺穿一个怪物并让它飞行17米最后钉在墙上。）这里有一个需要POWER NODE开的房间，里面有大量补给品，搜刮完补给后就可以开门进去了。

房间里共有三只怪物，不要被围攻，消灭他们之后就可以上电梯暂时清静一下，没想到即使在电梯里怪物也会跑出来吓唬我们一下，不过也仅仅是吓唬一下而已。出电梯之后，之前热情指路的囚徒5号（斯特洛斯）会再次联络我们，联络完了之后从电梯的方向会蹿出一个怪物，小心不要被偷袭，更小心不要被吓到。清理掉敌人之后进门，会看到一个发疯的囚徒虐杀另一个囚徒，艾萨克正欲上前施救的时候，敌人会从他脚下钻出来，干掉他，然后进入开着的牢室，这里会爬出一个腐蚀者，由于房间比较小，小心应付，搜刮完这里的补给之后来到大门前，突然停电了，在恐怖片的经典桥段里，这时候停电准没好事，果然，敌人接二连三地出现了，这里要小心从你左右两边天花板上掉下来的敌人，不要被他们偷袭得手。敌人消灭完了，电也来了，前进，上电梯。

从电梯中下来之后，沿着走廊前进的途中，一个怪物会突然破门而出拍倒艾萨克，干掉它之后开门前行。下一个房间的敌人更加凶狠，不仅会诈尸，还从天花板上跳下来袭击艾萨克，这里最好边打边退，不要让两个敌人同时冲到你面前。料理这两个敌人后，身后还会出现一些手臂上长着大球的敌人毁灭者，挨他们一下砸可不是闹着玩的，不过这些敌人也好对付，打爆他们的大球就可以秒杀。

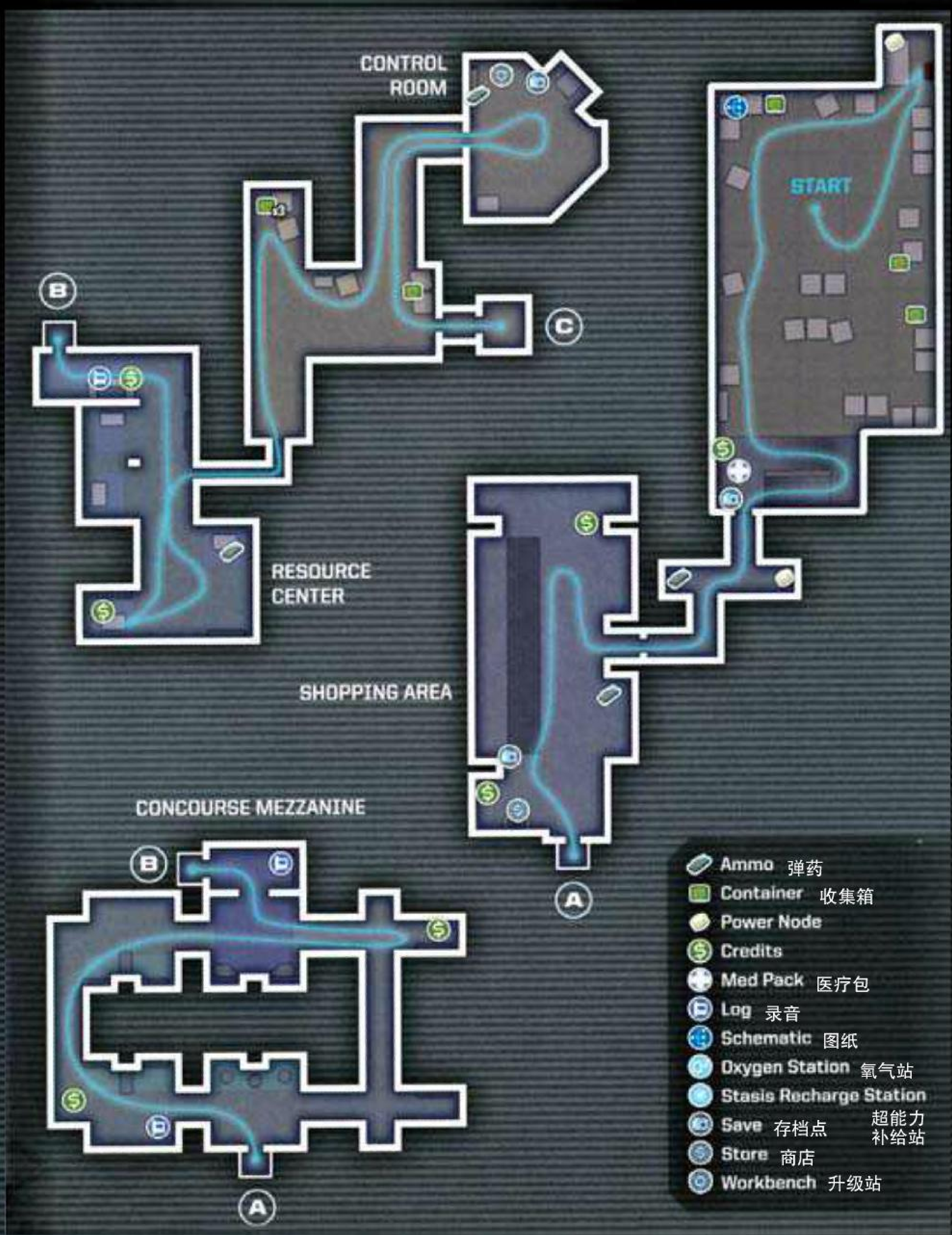
出门来到地铁站，艾萨克又出现了严重的幻觉。幻觉结束后来到刚到站的火车旁边，会发现里面有宿主型的怪物感染者，这个蝙蝠状的家伙可以把尸体变成怪物，一定要优先杀死，可以免去很多麻烦，上火车之后来到车尾，HACK之后列车开动，我们的目标是去车头，这里的怪物比较麻烦，会从车厢两边的窗户里跳进来，如果太近来不及举枪，可以先用近身格斗把对方打远。过两节车厢后，列车系统给了艾萨克一个惊喜：第三节车厢根本就不存在，没办法，只有飞过去了，飞的途中要躲开第四节车厢的两扇车门，快到第四节车厢的时候会出现连打A的QTE，不要措手不及。

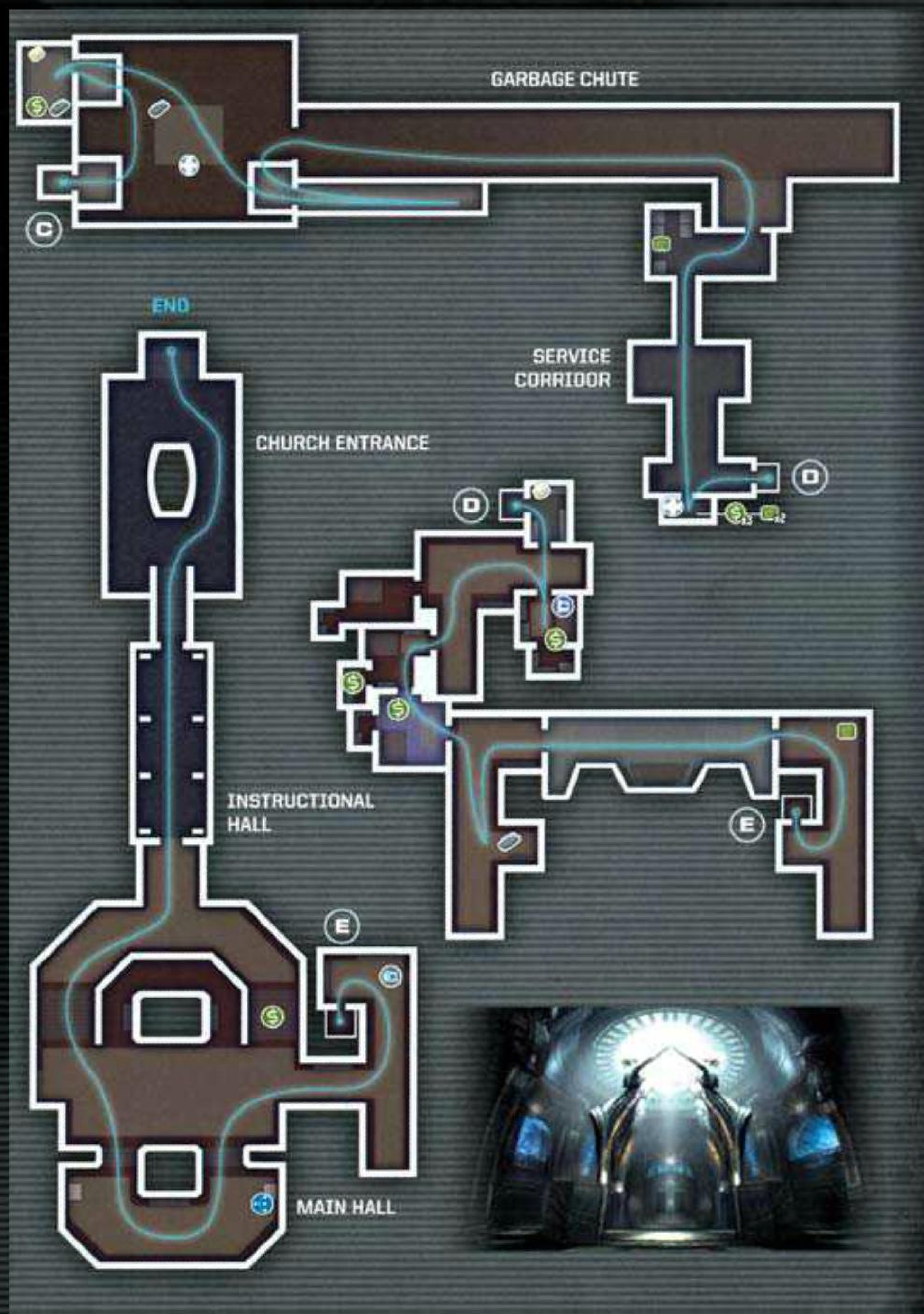
果然，最后又出现了一个恐怖电影经典桥段：火车脱轨了，艾萨克被大头朝下吊在车厢里，这里的战斗很像VR战警：敌人从四面八方包围上来，艾萨克大头朝下地一一解决。这里的战斗要点就是速战速决，不要吝惜子弹，同时要保持冷静，敌人即使冲到面前里也不要乱开枪，瞄准了一枪打出硬直，再一枪就能要了这帮怪物的狗命。

车下围攻艾萨克的怪物被清理掉之后，艾萨克转身试图打断挂住脚脖子的绳索，不过他刚一回头，就看见了一个怪物在车厢里冲他呲牙咧嘴，马上打这家伙的双肩上的黄色弱点就能把它打退。艾萨克终于解了倒悬之苦，同时，他离那个神秘的通信人是越来越近了。



# 第三章 CHAPTER 3




## 剧情

艾萨克发现和他联系的女子戴安娜似乎对他没有恶意，他也从先前对戴安娜充满警惕，甚至抱有敌意，到现在的遇事主动和她商量。不过艾萨克顺着戴安娜的指示与她会面的路上，竟然发现了邪教的机构，这是一个圈套吗?

## 流程

从面前的楼梯上去，二楼进门后左转有一个 POWER NODE，这里的楼梯口有一个会诈尸的，做好准备（尤其是胆量上的准备），来到一个有传送带的比较宽敞的大厅中，会遭遇到本作新增的幼儿型怪物群居者，攻击力和体力都非常弱，基本上一枪一个，但是数量很多，这里建议大家先向左边跑（以进门面对方向为准），然后清扫掉这里冒出的敌人，如果离得太近不及举枪的话就用肉搏解决，然后就可以舒舒服服地消灭从右侧涌出的敌人了，切记不要跑到中间作战，很可能会被两面夹击，虽然伤害不大，但是每个怪物给你一爪子，最终积累下来也是不小的伤害。消灭掉这些讨厌的小东西后进入电梯（建议在商店中购买射线枪（LINE GUN）和矛叉枪（JAVELIN GUN），以应付后面的战斗）。

出门后来到对面，HACK 电梯，通过电梯来到上层，刚下电梯就会遇到两拨敌人的欢迎，第一波敌人中有个毁灭者，射爆大球会炸死它周围的敌人，省事不少，第二波敌人是群居者，不只是正面，电梯方向也会冒出两只，小心不要被偷袭。在商场场景的左侧可以发现一个不断旋转的雕像，打碎它可以解开成就 Lightspeed de Milo。通过左手墙上的隧道钻过去，先不要进入正面的零重力空间，来到旁边二层的控制室按下开关，回到一层会遭遇几个敌人，这里可以试试用射线枪的第二种攻击方式：地雷，在狭小的通道上放上一颗，什么敌人都会被炸成灰，消灭敌人之后再进入零重力室，按下左摇杆可以飞起来，这里先飞到左手边的房间里取补给和一个 POWER NODE，之后飞入正面的房间打开开关，出来之后飞进刚刚打开的风道里，这里要用 LB 键加速冲刺，快飞到风扇处的时候右侧有一个凹陷，进入这里之后就能发现通往下一个区域的门。

刚进入下一个区域，灯就不详地黑了，艾萨克只能提心吊胆地向前走，没想到黑暗中竟然没有出现敌人，正当艾萨克打算松口气的时候，一个敌人很不知趣地破窗而入，“该死，你就不能让我轻松半分钟吗？”

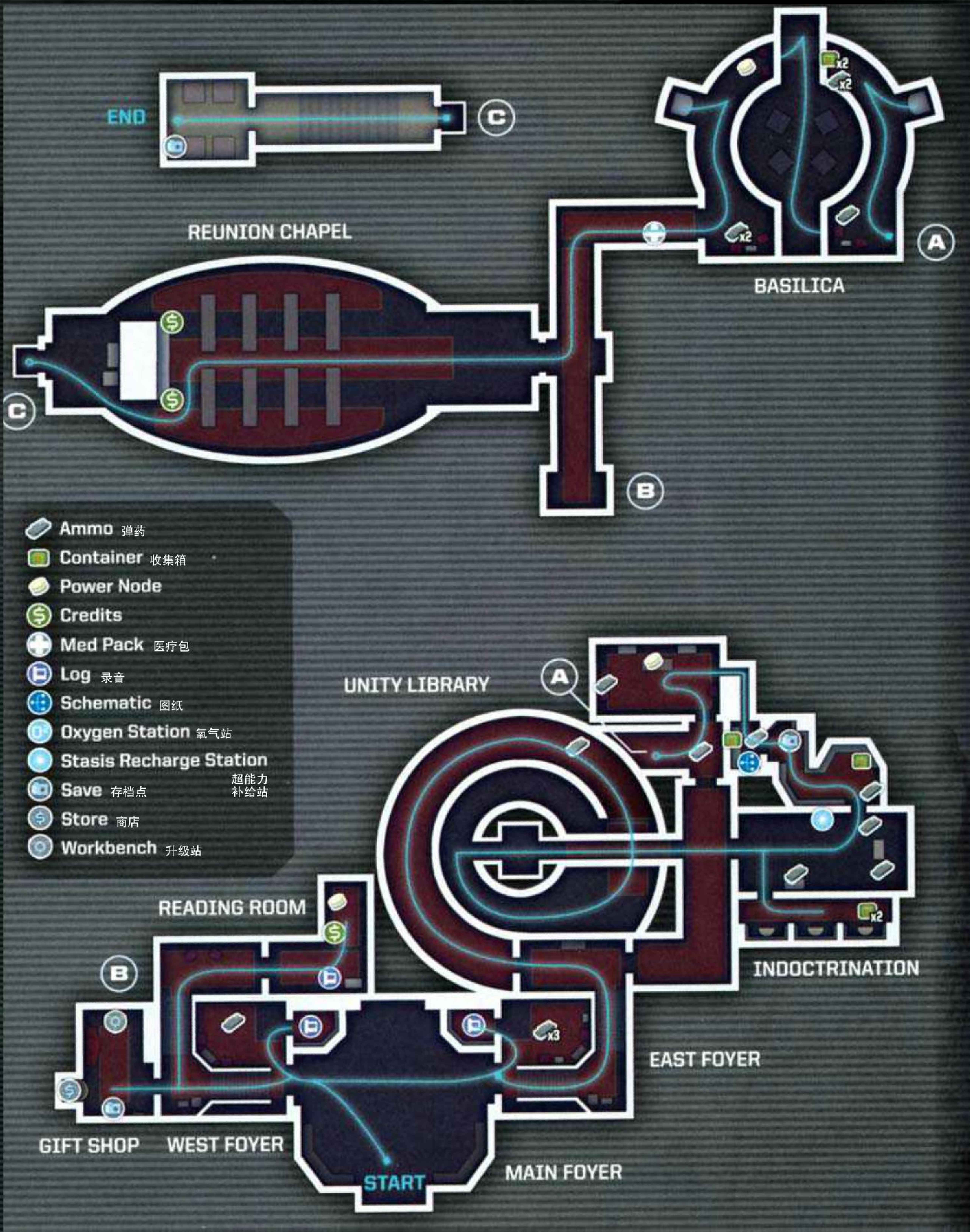
由于门的供电断了，我们需要把电池安装在电池夹里，用隔空取物能力抓起电池，将它推进电池夹。进入正面的门需要一个 POWER NODE，里面有一大堆补给和一大笔钱。搜刮完了之后就可以进电梯了。来到上层居住区，里面有非常烦人的水蛭敌人，不要浪费子弹，最好是让它们爬到你身上，然后连打 A 键消灭之，这么打消耗不了多少体力。这里的某个房间里我们还会发现圣物的模型，在这个房间里，艾萨克的幻觉症又会发作。

幻觉结束之后开门出去，这里的敌人越来越倾向于破门而出，做好准备，来到电梯处，坐电梯下去。来到一个有三尊巨大雕像的大厅，此处会出现宿主型敌人，一定要有先歼灭，不然敌人会越打越多，建议站在圣物所在平台上和敌人交战，这样可以保证敌人大多数情况下出现在你的正面。

进入场景中有精美雕刻的门，向前走，有人用机枪打破了密封窗，在氧气耗尽前，我们要冲进前面的门，到这里，惊险刺激的第三章结束了。



# 第四章 CHAPTER 4




## 剧情

没有见到戴安娜，艾萨克只能在邪教机构里继续探索，这里他的幻觉症发作更加剧烈，幻觉中他竟然要杀掉自己，随着艾萨克不断地深入，他也越来越接近事件的核心。

## 流程

正面的门被封锁了，看来我们只能从两边想办法，笔者选择了先走左边，左边的顶层有一个POWER NODE，二层的房间里有商店，这里可以买一把脉冲步枪（PULSE GUN）备用。进入右侧的大厅里，在楼上的走廊会发现一只宿主在寄生一个尸体，尽快将宿主干掉，下到下层，这里有两个宿主，难免会有几个尸体变成敌人，这里建议按以下流程进行：下楼梯之后会马上看见一个感染者，立刻跑过去干掉它，然后不要试图去主动寻找下一个感染者，就在原地等着清理敌人，等另一个感染者找到你之后，不要攻击它，而是让他扑住你，连打A键速度够快的话不用损失多少体力就能通过QTE干掉感染者。然后再用游击战消灭剩下的敌人，如果敌人数量比较多的话建议使用射线枪迅速将敌人打成残废，然后再一一消灭。

打扫战场之后进入场景中央的门，通过升降平台来到二层，二层右手边的门需要打坏门边的控制器才能开启，可以让你很方便地回到本章开始的场景。而正面的门是我们下面要去的地方。

进入正面的门之后先进右手边的门，门旁边有一个电子门控制器，如果要场景中的两个门都打开，我们就需要两个解锁钥匙。其中一个已经插在了控制器上，还有一个在本房间中，本房间的女子尸体所在的那个控制平台，我们可以看见一个被铁壳遮住的控制设备，把铁壳拔下来就能找到另一个解锁钥匙，把这个钥匙拔下来插在控制器上，另一个门就可以打开了，不过如果就这么进去会被门夹成肉饼，这里需要利用时间静止能力减缓门的开闭，然后就可以通过刹肉馅机般的门了。

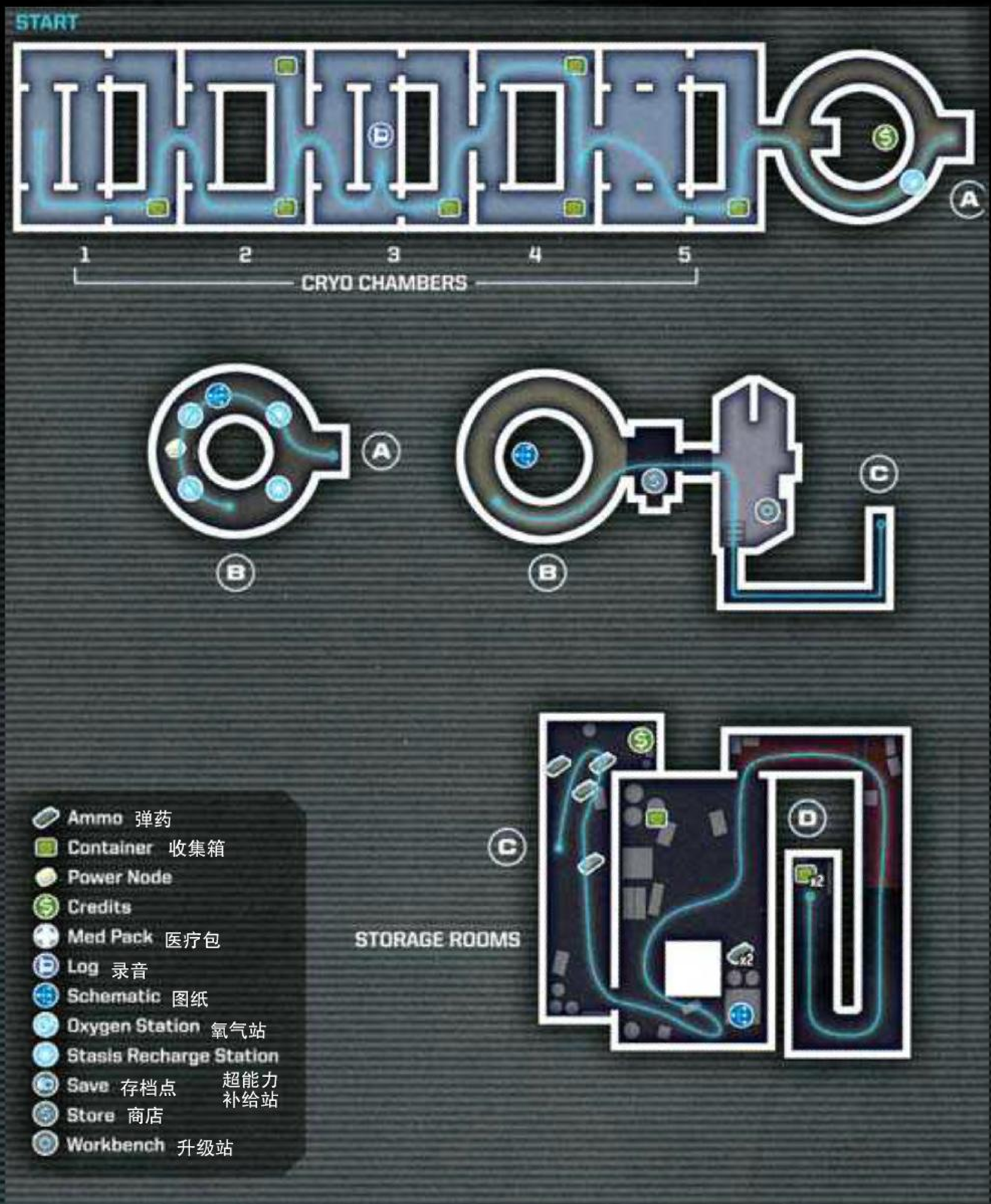
进入大门之后艾萨克会出现幻听，来到场景尽头的小屋里，进门左手架子的最高层闪着紫色光芒的物体是新装甲的设计图，之后钻过隧道来到藏书室，这里艾萨克的幻觉症已经让他的肉体短暂地失去了控制。捡起书桌上的POWER NODE之后出门。左手边的门是通向以前去过的场景的，进入右边的门，搜刮二层的补给之后乘坐升降平台到一层。来到一扇大门前，突然门对面有个什么东西一拳把门揍变了形，在戴安娜给我们想办法的这段时间，游戏将迎来一场恶战，为了应付这场恶战，强烈建议玩家储备足够多的射线枪弹药，当看到场景中有像疯狗一样的敌人追踪者在跑动时，就立刻跑到场景边缘等待，它们的攻击方式很单调，就是向你冲过来，一头顶翻，这种攻击强横的地方在于在冲刺阶段，是无法用普通攻击打出硬直的，只有爆炸，断肢，死亡，才能让这些跟踪者停下，如果射线枪的弹药充足的话，可以迎着它冲刺的方向，用第一种射击模式，一枪过去，不死也断它两条腿，如果弹药不足的话，只能用一种比较技术的方法，就是看到跟踪者向你冲过来的时候，给它几枪，在它离你比较近的时候按住LB和摇杆左或者右方向平移，这样它就会顶空，反复地磨也是可以的，就是比较消耗时间。

消灭跟踪者之后来到升降平台旁，HACK平台旁边的装置后回到上层。进入正面装饰华丽的大门，会有两个敌人和一大堆水蛭出现，建议这里使用脉冲步枪的第二种攻击模式，先炸他个昏天黑地再说。消灭敌人后上电梯（注意电梯前的诈尸怪），本章结束。





# 第五章 CHAPTER 5









## 剧情

戴安娜的目的果然是圣物，艾萨克对她来说不过是个棋子，就在艾萨克命悬一线的时候，飞船的突然攻击让他死里逃生，又一次被人背叛，艾萨克还有可以相信的盟友吗？或许相信神秘的囚徒 5 号斯特洛斯是个不错的选择。

## 流程

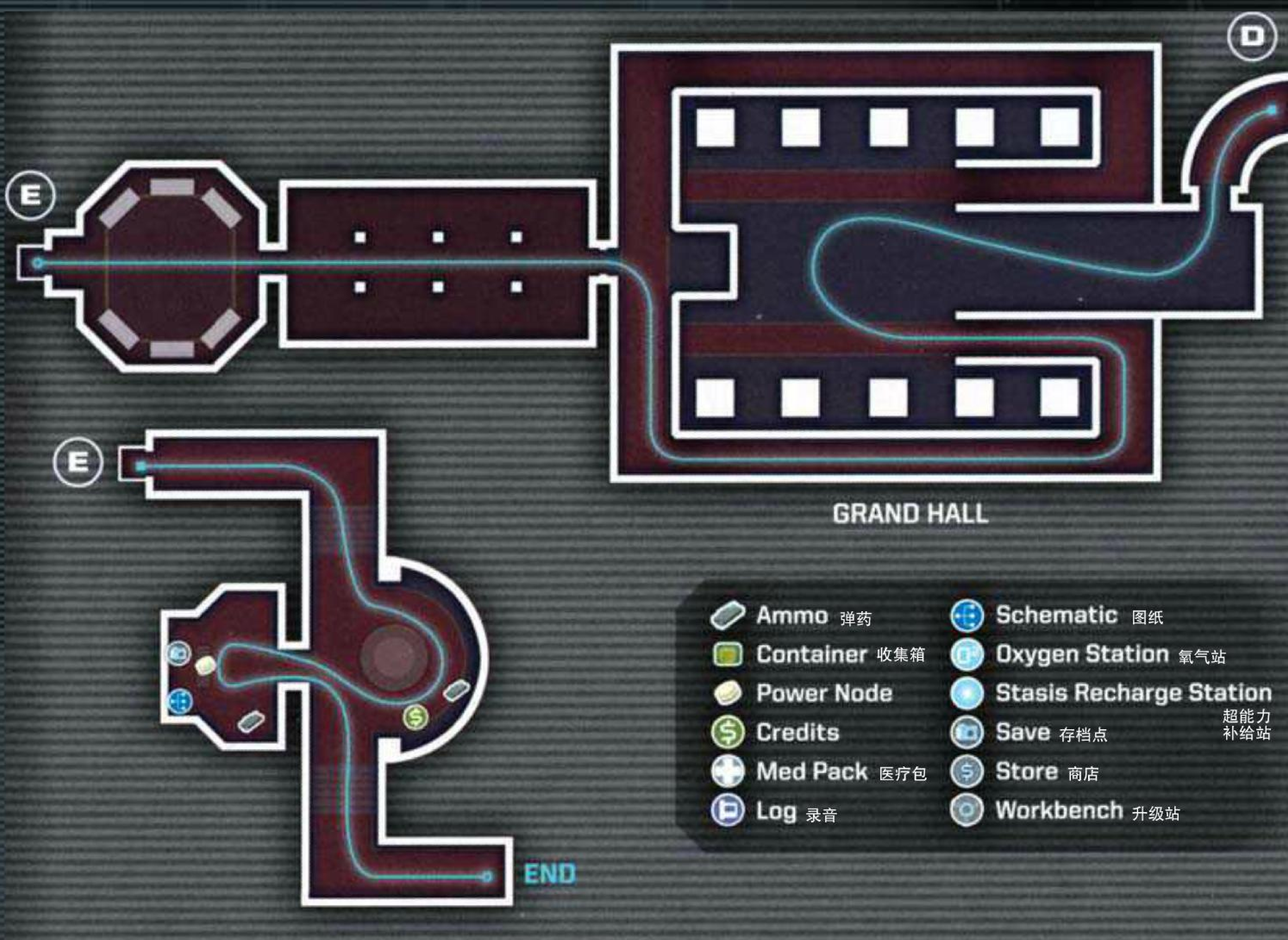
进入大门，里面原来是个冷库。艾萨克仿佛看到了这些冷藏的尸体变为了怪物，这难道就是怪物诞生的地方吗？前进到后面的冷库，开始有敌人从培养皿中跳出来，这里最好用矛叉枪速战速决。来到一个大型实验室，先通过升降平台来到下层，HACK 掉控制装置，然后中间不断旋转的球状物周围会出现几个控制板，用隔空取物能力把吊臂抓下来，把所有吊臂抓下来之后（期间要不断利用时间静止能力让中间的球状物停转）就能开启零重力空间了，然后利用时间静止向上飞，通过第二个障碍物时不要吝惜超能力，在它打开阀门放出一个货物之后将转动的轮盘静止，然后利用 LB 空中加速钻过去，任何试图直接穿过去的行为只能换来被夹成碎块的结局。来到最上层之后关闭零重力空间，场景中大门就会打开放我们进去。

门内有商店和升级装置，不过重点不是这个，在有升级装置的房间，把存档点前的三个碍事的东西用隔空取物移开，这样不仅存档点可以使用了，通向下一个地区的隧道也开放了。

倒霉的艾萨克在爬隧道的时候掉了下去，这个地方貌似是邪教图书馆，下来之后转身可以拿到不少弹药补给。穿过一个小房间，来到一条狭长的走廊，果不其然，前作中非常招人烦的触手怪潜伏者出现了，建议这里用射线枪速杀这两个家伙，否则他们支开触手乱射可不是闹着玩的。消灭他们后一路向上，来到一个类似教堂的地方，这里玩家最好能切换成射线枪，因为马上会发生一场很考验枪法的战斗，攻击范围出众的射线枪会有不错的表现。前行几步艾萨克会被一个大怪物扑倒，我们要迅速射击它舌头上的黄色弱点，它把我们放开后一大堆群居者会出现，这里要迅速转身向两个楼梯之间的狭窄地区跑，然后利用脉冲步枪的第二种攻击模式或者射线枪的地雷来造成群杀，这里需要消耗很多弹药，消灭敌人后一定记得从敌人身上获取补给。然后就可以上二楼了，注意二楼会有敌人破窗而入，干掉敌人后来到二楼正中间的门前，开门进去后发现里面似乎是个礼拜堂，一路向里走，来到电梯间，艾萨克的幻觉症会再次发作，清醒过来之后就可以上电梯离开了。

电梯上行期间会有个敌人跳进来找死。下了电梯之后右手边的小房间里有存档点，POWER NODE 等物品，一路前行就能找到一直以来和你通信的戴安娜。

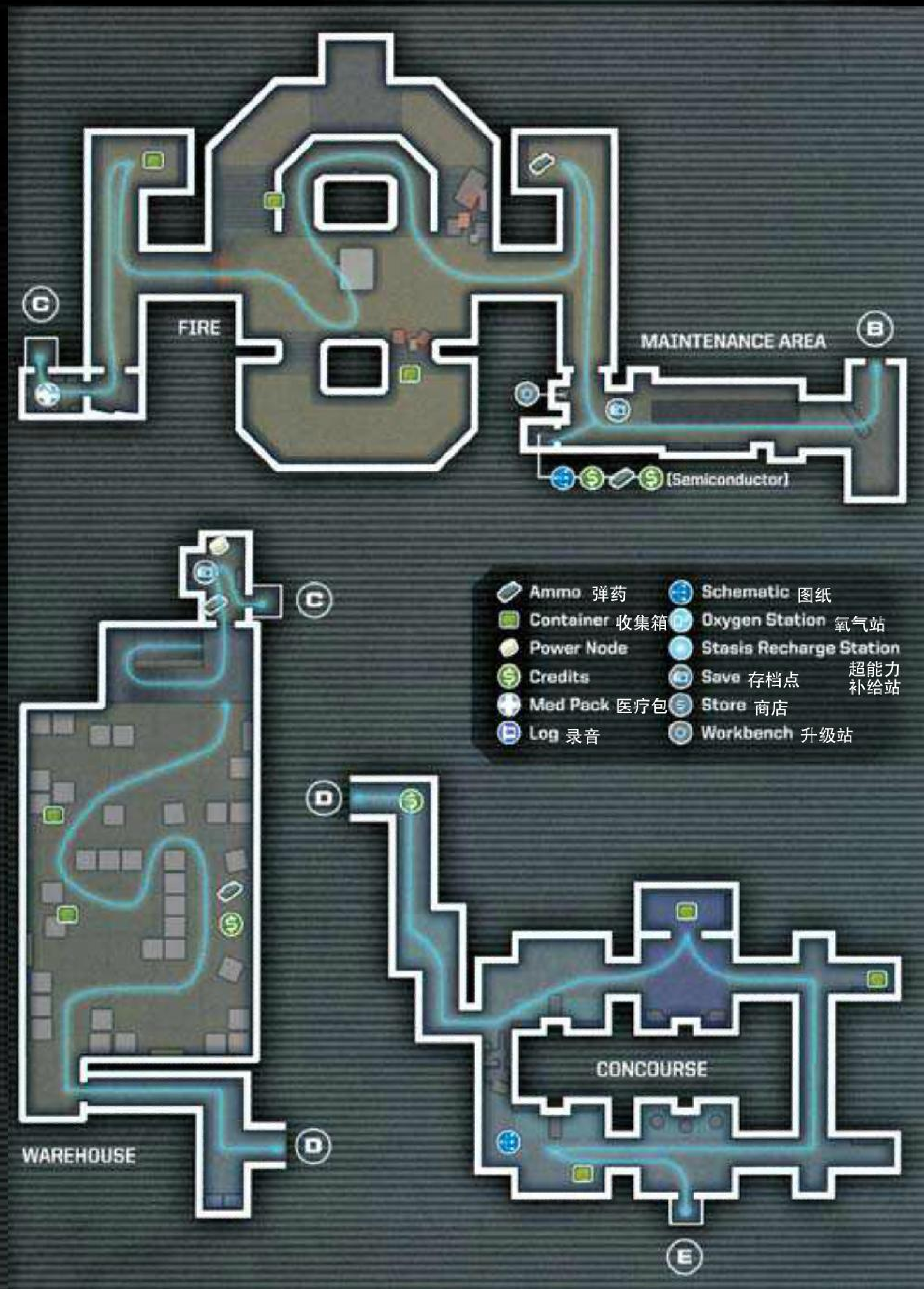
发生剧情后艾萨克被一个巨大的怪物抓住了，这里要射击它臂部的黄色弱点，每次可以攻击两枪，之后就会被抓起来甩到另外的地方，这时候还是要射击它的弱点，反复五次可以打断它的胳膊，之后艾萨克会被扔到地上，不要犹豫，马上转身，利用隔空取物的能力打开面前的门，然后继续向前狂奔，跑到尽头发生事件，在一连串惊心动魄的闪转腾挪之后艾萨克又一次被怪物抓住，这时候怪物身上没有弱点了，直接攻击没有任何作用，我们要做的就是射击悬浮的氧气罐，射爆一个即可，在一阵更惊心动魄的爆炸后游戏进入了第六章。

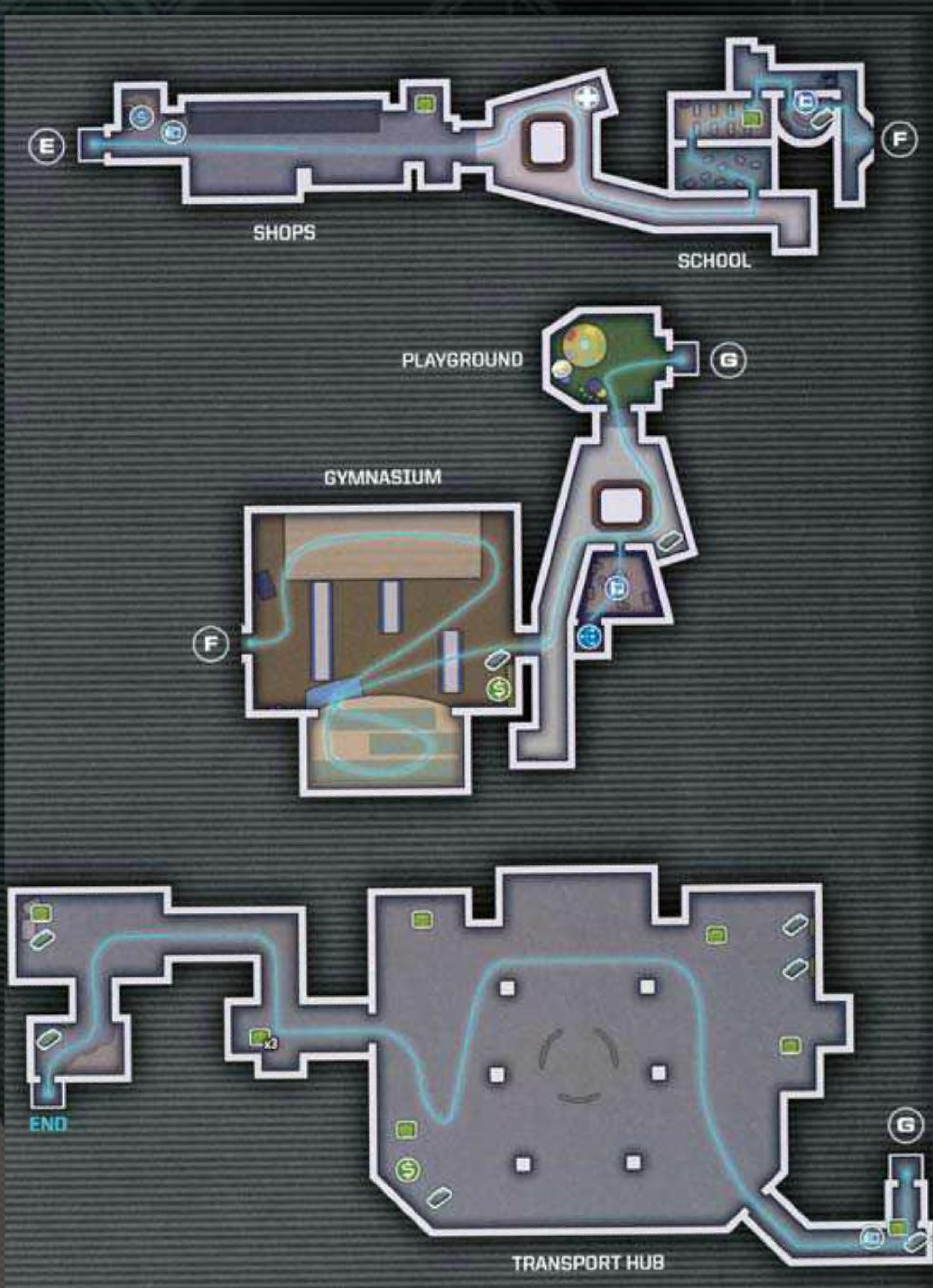





# 第六章 CHAPTER 6




## 剧情

在寻找斯特洛斯的过程中，艾萨克发现自己并不是孤身作战，艾丽和他一样，顽强地生存着，艾丽找到了斯特洛斯，在没有办法的情况下，她选择和两人合作，毕竟信任人比信任怪物可靠多了。

另一方面，艾萨克被救援机构告知不会有人派到这里来接自己，艾萨克只能自己寻找逃生的机会了。

## 流程

晃了晃差点被摔昏的脑袋，艾萨克发现自己回到了居住区。出门之后进入右边岔道里的房间可以获得一些补给。直行进入正面的门，一路上还算安全，从电梯下去后来到有圣物雕塑的大厅，这里会出现前作中那种大腹便便放出小虫子的怪物怀孕者，而且一次就是两头，正面出现的第一头仍然贯彻先打瘸再消灭的方针，消灭之后要第一时间上去鞭尸，防止混战中尸体爆炸，小虫乱飞，消灭这头以后背面会赶来第二头，这头最好用时间静止能力先定住再杀，因为杀它的时候大厅里会出现没有双腿，但行动极为敏捷的怪物跳跃者，怀孕者和他们配合起来是一件非常令人头痛的事情，这里不要吝惜子弹和超能力，因为鞭尸会给我们带来足够的补给，这种没有双腿的怪物攻击面极广，不要试图躲开，它飞扑过来的话一枪中头就能打出大硬直，如果两头怪物一起扑过来的话，最好能利用脉冲步枪的第二种射击模式把它们掀翻，避免被围攻。

恶战之后来到下一个地区，这里的走廊上和地面上有几个类似植物孢子的怪物孢囊，一旦接近，他们就会喷出炸弹攻击，弹药有富余的话可以一一杀之，但是本着节约闹革命的方针我们还是绕道吧，这里有一个需要POWER NODE进入的房间，里面拿到一些补给品之后进入右手的大门，里面已经变成了零重力空间，这里要卸掉三个电池，前两个很好找，一个进门就能看见，另一个在右边的柱子后面，第三个在头顶上，需要向上飞，拔掉三个电池后入口的大火会熄灭，进入大门之后小心在必经之路的门前

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

守着两个潜伏者，不要被偷袭更不要被吓到。

进门之后发现电梯前的电池坏了，不得已，只能回到零重力空间，把刚才卸掉的电池捡一个进来安上。电梯里守着个腐蚀者，消灭掉之后就能乘坐电梯了。下了电梯，一拳揍坏门边的电路，开门进去，里面是个大仓库，走到一半的时候，艾萨克就会被一群跟踪者围攻，这里建议迅速退到门口的楼梯下，把敌人引到这里来，利用射线枪强大的杀伤力一一歼灭。

HACK掉机关，进门，上楼，艾萨克回到了前面来过的儿童中心，这里有一位女士在和怪物战斗，艾萨克正想过去帮忙，满脸戒备的女士显然把他当成了怪物，“砰”，一枪划过了艾萨克的面具，差点就被打了个满脸花。一番解释之后，女孩放下了枪，但是仍然没有完全相信艾萨克，她叫艾萨克不要跟着她，说完便上电梯走了。

楼上的商店可以补给一下。这里可以购买本作的新武器：掷弹筒（DETONATOR），建议购买。而SEEKER RIFLE是把狙击枪。这里会出现一些敌人，正好用来试试掷弹筒的威力。干掉敌人后进入正面的大门，从左侧绕过去进门，这里会出现婴儿型的怪物爬行者，被他们炸一下会损失惨重，建议采用诱爆战术，当几个敌人聚在一起的时候，跑向它们，其中一个发红光快要自爆的时候就后退，利用自爆的敌人清理其他敌人，不过这种战术比较危险，退不够很可能会被炸到，求稳的玩家还是用枪清理吧。沿路来到其中一间育婴室，出门后艾萨克再次病发。

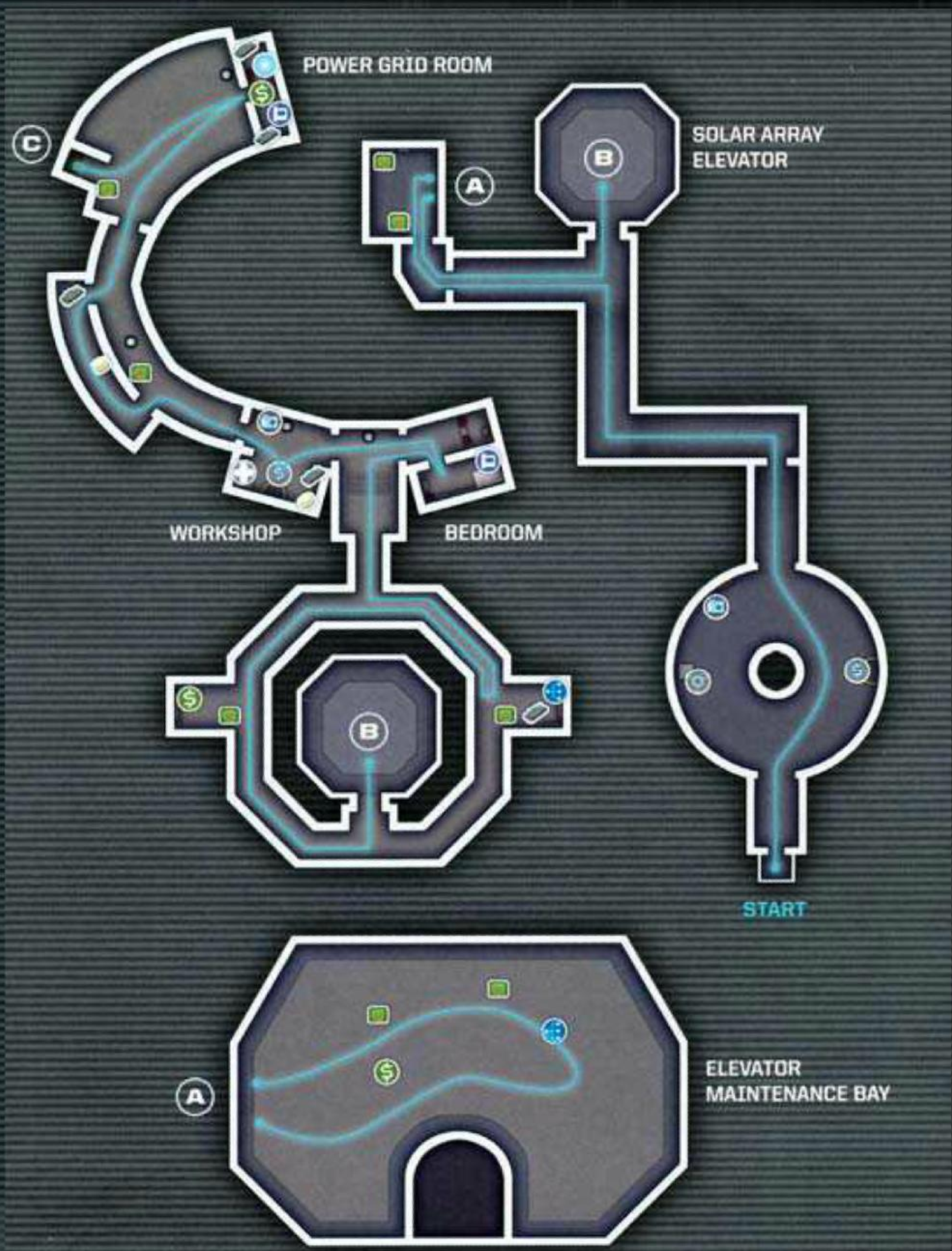
情绪稳定下来之后进入面前的大门，这里看来是一个儿童剧场，解决掉这里的敌人后来到后台，HACK掉电源后会涌出一大堆爬行者和群居者，这里不要吝惜掷弹筒，一定要利用掷弹筒的能力多炸，不然倒霉的肯定是你。从里面出来之后进入一间育儿室，艾萨克再次和幻觉中的女友对话对话完成之后在旁边的火箭模型里可以找到一个POWER NODE。

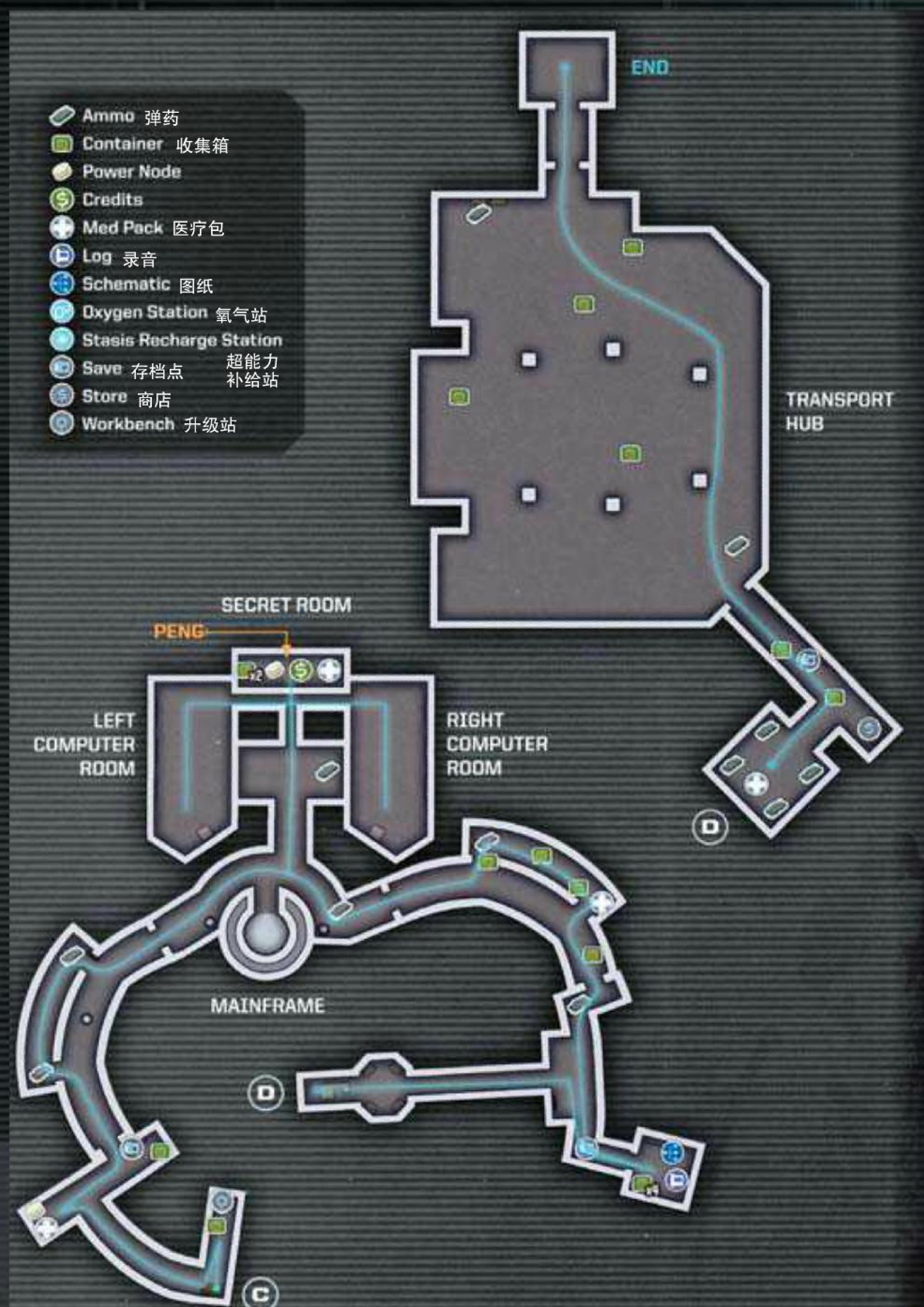
下电梯后有不少补给和一个存档点，玩到这里玩家肯定早就明白了制作者不可能有那么好心，果然，进入大厅之后，还没和艾丽汇合，怪物就围了上来，这里我们要对付的是一头大怪物，就是在火车上打过一次的，双肩带弱点的家伙，这家伙名叫残暴者，第一次见面的时候我们只需要打跑它，现在和它面对面交锋，还是比较困难的，它的冲撞攻击非常霸道，距离长，有追踪功能，攻击力非常强（以现在的实力只能挨三下撞），而且一旦开始冲撞，受到什么攻击都是停不下来的。对付它只能利用冲撞的间隙射击它双肩的黄色弱点，这里并不建议使用掷弹筒，因为掷弹筒的弹药飞行轨道是一条弧线，很容易砸在它坚硬的甲壳上导致攻击失效，切割枪和射线枪是不错的选择，利用它撞击的间隙射击，一旦它开始冲撞，就躲在柱子后面，它撞柱子就会停下来，反复和它绕圈即可，它体力比较低的时候撞击的间歇会缩短，不容易把握战机，这时候建议使用时间静止能力，利用它静止的时候击毙它，干掉怪物后发生剧情。

通话结束后从惟一可以进去的大门进去，先搜刮周围的补给，然后会看到走廊被切割光线封住了，通过这里的办法是抓一具尸体送给它让它切，切完之后光线就收回去了，第二道光线后面有个把自己绑在墙上，释放触手怪的怪物防卫者，建议用掷弹筒速战速决，否则触手怪多了非常麻烦。进入电梯，本章结束。



## 第七章 CHAPTER 7








## 剧情

艾丽声称有计划可以阻止这噩梦般的一切，姑且相信她吧，毕竟是一起作战的战友，艾萨克这边找到了可以回到地球的方法，但是这一切能顺利进行吗？



## 流程

下了电梯，看见了可爱的存档点，升级站和商店，正想松一口气的艾萨克冷不防被冲进这里的怪物吓了一跳，打扰烦躁的男人购物的家伙，统统下地狱！料理了这两个杂鱼之后，可以适当补给一下。

完事之后来到下层，先走左面的通道，来到零重力空间，这里要好好利用按下右摇杆的指路功能，先来到整个空间的最下层，攻击移动平台上两个绿色的喷射器，把移动平台顶上来，然后回到入口平台。从这里回到刚才半路打不开的门，解决掉一只偷袭的怪物后进门，开启开关，升降梯就会带着艾萨克来到高层。当然，怪物不会让我们感到寂寞的，就在升降平台上升途中，在第一章作为BOSS出现的三脚怪会不断地出现，对付它们也算简单，注意观察它们出现的位置，一旦它们出现，只要离远了射击它手臂上的弱点即可，打断一只胳膊就能让它们玩个自由落体。这里消灭掉所有的敌人的话可以得到成就 Elevator Action ，一般攻击很难保证速度，很可能漏掉几个，想拿成就的朋友建议使用冲击枪快速断臂。



来到最上层，这里孢囊甚多，前进的过程中不妨多多观察周围，免得白白被炸。在有存档点的房间，门口的自动扫描系统会阻止你开门，这个处理起来很简单，在房间入口的右侧有一个暗室，进去把里面的尸体抓出来，让尸体接受安检，这样就能欺骗系统，门开了之后马上进去，没想到系统的小花招还挺多，里面开启了切割光线，这里我们要抓地上的瓶瓶罐罐扔过去废掉光线。

进入下一个房间，注意这里比较有讲究，首先要一枪击碎左手的玻璃，然后躲在升降平台所在的小房间里等待闸门自己关上，之后废掉切割光线进入正面的控制室，黑掉控制面板，然后升降平台就可以使用了，注意出门的时候有敌人来袭，此地有补充超能力的装置，所以可以放开手作战。

上到二楼，拉开空中的屏障，把连接桥拉下来，进入对面的门里，AI试图启动开关不成，却把这里变成了零重力空间，干掉几个敌人（含一只跟踪者）之后，HACK掉控制面板就能把这里恢复原状。

进入面前的房间，这里关系到成就 Collect Peng，先爬到左边的房间，里面有一个操控板，按照上面的电源排序方法插好电源，这时候电源显示蓝色的（正常情况是绿色）。这时候去操作操控板，通风管道就通往另一个隐藏房间，里面就有这个小金人。拿到小金人后开始处理AI，先拉开隧道前挡路的钢板，沿隧道钻过去，这里有个小机关：这有三个电路板，从左至右记为ABC，把A和B上插着的电池都拔下来装在C上，旁边的开关就被激活了（有顺序，插对位置的话电池会闪绿光），按下开关然后爬回去，按隧道右侧的开关，隧道会转动，这样你就可以爬到左边的房间里，如法炮制一番后再次爬回去，会发现身后的平台升起来了，上面多出了5个电池，一枪一个打坏，就能破坏这里的人工智能系统，只是小心别被突然出现的怪物吓到。

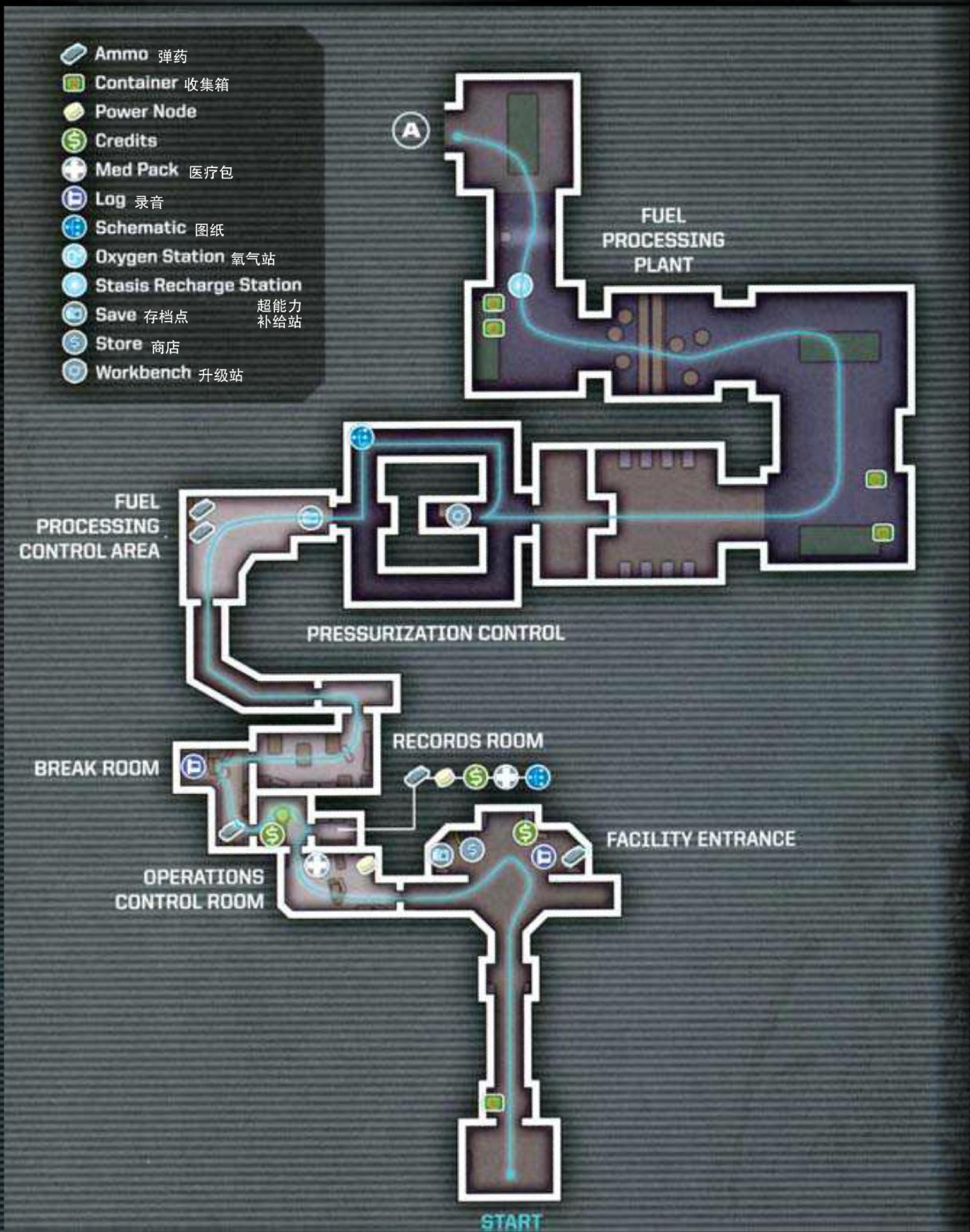
没有了烦人的AI，通道里多了不少敌人，这里新出现的蜘蛛状敌人非常讨厌，很难瞄准，建议用爆炸性武器群杀。开门之后敌情也好不到哪儿去，敌人比较多，虽然基本上只是两两出现，但是由于地形狭窄，很难躲开他们的攻击，建议换上大威力武器速战速决，尤其是两只潜伏者一起出现的场合，千万不要犹豫。这里有一个需要 POWER NODE 开的房间，里面有大量补给。路边有扇门，黑掉门旁边的控制面板，开门进去，在电梯间里，幻觉再次袭击了艾萨克。

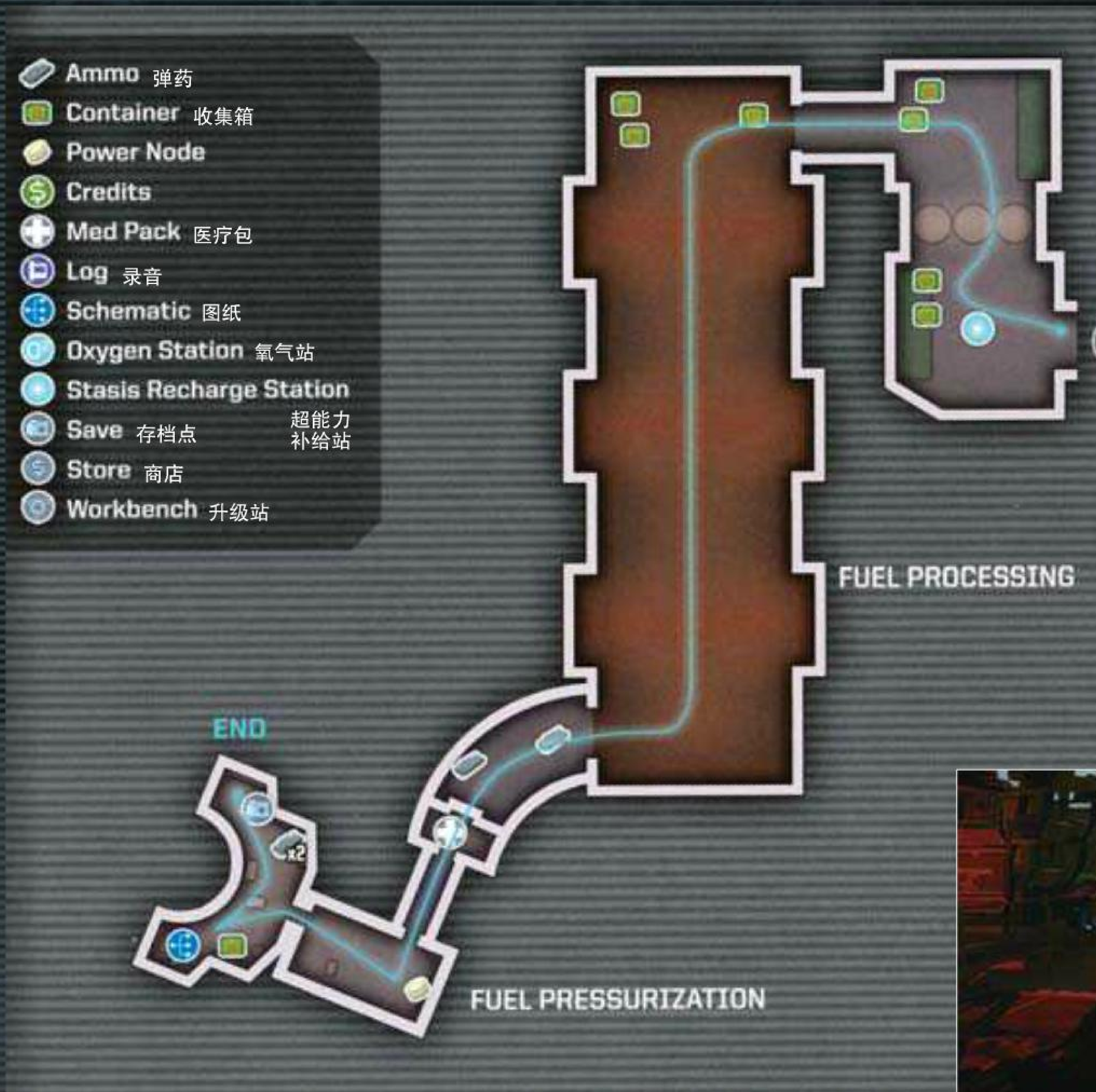
来到宇宙空间站，这里的主要目的是让四个太阳能面板都亮起来，在发出光芒的太阳能面板旁边有一个控制台，操作控制台可以挪动面板，让光芒照到对面的面板即可。完成一组之后会有个花蕾状的敌人“巢穴”骚扰，由于这里有氧气的限制，最好用用掷弹筒快速解决对手，完成两组后就可以回到升降梯上，为了解救遇险的艾丽，艾萨克坐上了飞行器。

下面的场景相信玩过皇牌空战的玩家都不陌生，躲障碍，钻隧道，一阵头晕目眩的飞行后艾萨克安全着地，可看着这满地的补给和商店存档点，大家也都明白了艾萨克面临的是怎样一场恶战，建议这里买一把聚能枪（CONTACT BEAM）。来到大厅里，艾萨克会被潮水般的怪物围攻，这里不是要全灭敌人，其实也全灭不了，我们听到艾丽喊“ISSAC,GO!”的时候就会有一扇门开启，从门里冲出房间，本章就顺利结束了。



# 第八章 CHAPTER 8




## 剧情

没想到石村号竟然也停泊在这里，不过管不了这么多了，逃命要紧，艾萨克带着艾丽和斯特洛斯拼命前逃，就在看到曙光的时候，殖民地政府告知他们这里将被人道毁灭，看来，只有回到石村号这个噩梦开始的地方寻找生机了。

## 流程

沿路走会发现升降梯，先不要上去，在下面逗留一会，这样可以把敌人引到下面消灭，上层的作战地形非常不利，下层至少可以打打游击。消灭敌人后坐升降梯上去。这里会出现不少爬行者，小心消灭。进入对面的大门，潜伏者+腐蚀者的组合非常烦人，强烈建议用射线枪先干掉触手怪。这里的商店可以进行补给，有钱的话建议换一套装甲。

进门之后的敌人是数种虫子寄生在一个尸体上的分裂者，肉搏打不出硬直，建议用射线枪打散之后踩灭，或者直接祭出火焰喷射器。消灭敌人后上电梯。楼上有两个敌人，消灭掉第一个跳出来的敌人之后会有一个毁灭者出来，建议这里用时间静止对付它。进入正面的大门，有切割光线阻挡的地方可以拿到一些补给。从没有光线阻挡的地方上去。这里会发现有一只防卫者，为了避免它过多地放出触手怪，掷弹筒灭之。乘坐它身边的电梯上去。

上楼过程中电梯卡住了，敌人出现，电梯像是被吓到了，又恢复了运行，歼灭敌人后来到有升级装置和存档点的屋子。操作这里的控制面板，发现这破玩意竟然动力不足。身后的传动装置缺乏三个关键部件，传动装置的两边有两个铁壳子罩住的机关，左边的机关有修复传动装置的圆齿轮，右边的机关里插着锥形齿轮，分别把他们拔下来安装在中间的装置上，注意右边的铁壳子会落下，可以用时间静止减缓它的落下，趁机拔出电池。最上面还需要一个盘状的齿轮，这个东西在整个装置右边的废物架脚下，闪着蓝光的就是，注意把它拿起来会出现一个小蜘蛛怪，安装好三个齿轮后就可以启动传动装置了。没想到缆车虽然来了，两个怪物也来了，消灭它们后登上缆车，这里艾萨克的幻觉症再次发作。来到下层接艾丽和斯特洛斯(要为他们开门)，缆车运行途中，艾萨克竟然发现了石村号。

艾萨克正欲陈述自己的光辉历史，缆车很不争气地熄火了，艾萨克只有自己去查看。出门之后的仓库中满是跟踪者，好在蓝色的罐子也不少，举起蓝色罐子，对着跟踪者发射出去，就可以愉快地收尸了。最后的门前还有一个绑在墙上的怪物，掷弹筒解决。

开门上电梯，这里简直满地都是地雷，小心前进，开门之后发现原来是个大怪物拉住了一个巨大的储能器，这里要用红色罐炸这个储能器，四个红罐可以炸掉一个，炸掉怪物正举着的那个，然后坐电梯下去，进入 BOSS 战。

应该来讲本场战斗的目的不是杀灭敌人，而是摧毁下面的那个储能器，两边的输送装置会不断地送来红筒，我们要抓出红罐射向储能器，但是这里有敌人干扰，还不是什么小敌人，而是惨遭量产的第一章 BOSS 出现的三脚怪，而且是不断出现的，这里最好的办法就是先打断它的一只手，这样能减缓它的行动速度，然后就开始扔罐，时不时赏它一个时间静止，当储能器爆炸之后就可以从对面的电梯上去了，快速跑到缆车里，离开这个危险的地方。

没想到临到脱逃的关键时刻，出了点小差错，艾萨克再次下车，现在能帮助他们的只有石村号了。

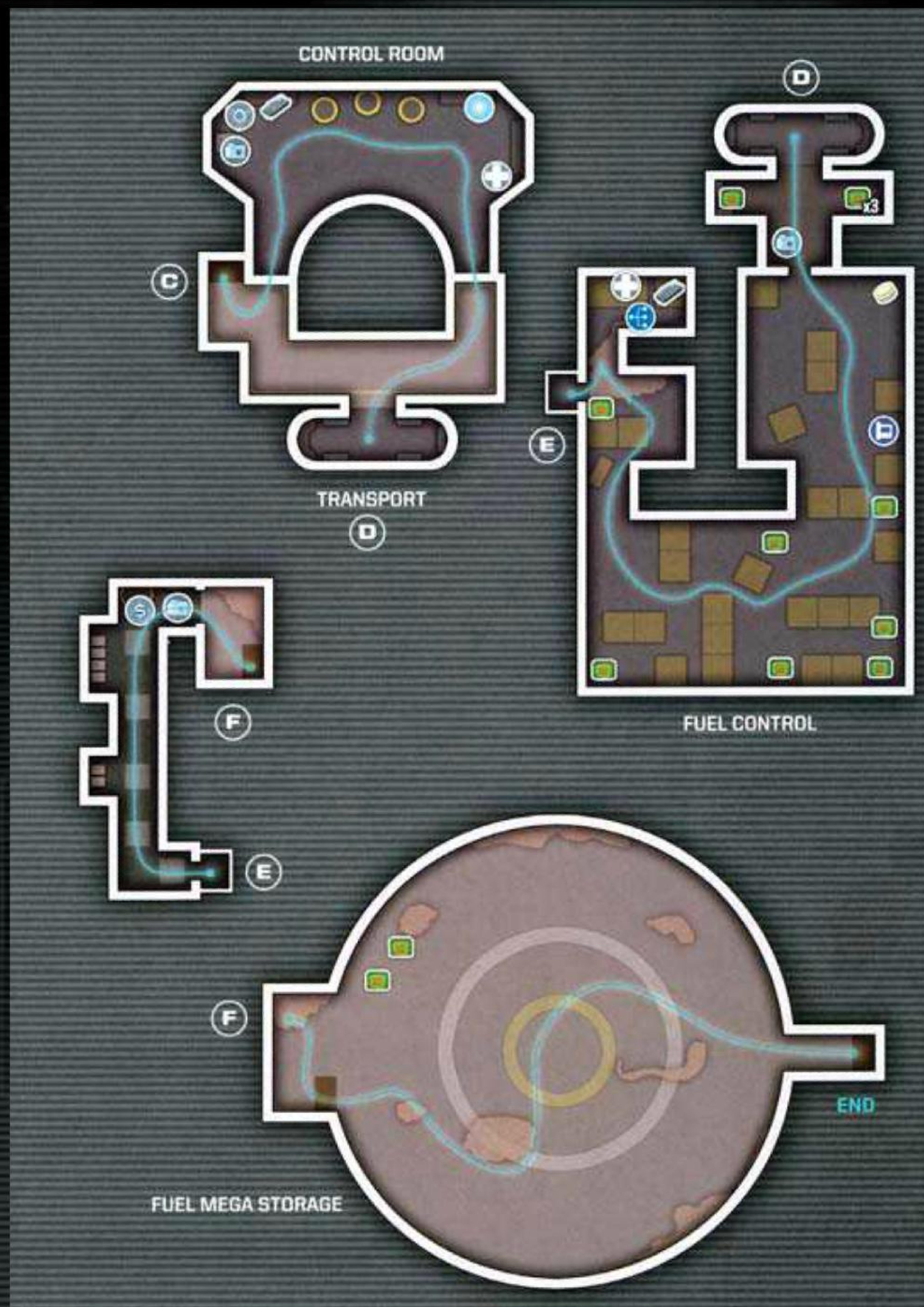




TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
RESEARCH
XBOY

# 第九章 CHAPTER 9




## 剧情

没想到石村号竟然也停泊在这里，不过管不了这么多了，逃命要紧，艾萨克带着艾丽和斯特洛斯拼命前逃，就在看到曙光的时候，殖民地政府告知他们这里将被人道毁灭，看来，只有回到石村号这个噩梦开始的地方寻找生机了。

## 流程

沿路走会发现升降梯，先不要上去，在下面逗留一会，这样可以把敌人引到下面消灭，上层的作战地形非常不利，下层至少可以打打游击。消灭敌人后坐升降梯上去。这里会出现不少爬行者，小心消灭。进入对面的大门，潜伏者＋腐蚀者的组合非常烦人，强烈建议用射线枪先干掉触手怪。这里的商店可以进行补给，有钱的话建议换一套装甲。

进门之后的敌人是数种虫子寄生在一个尸体上的分裂者，肉搏打不出硬直，建议用射线枪打散之后踩灭，或者直接祭出火焰喷射器。消灭敌人后上电梯。楼上有两个敌人，消灭掉第一个跳出来的敌人之后会有一个毁灭者出来，建议这里用时间静止对付它。进入正面的大门，有切割光线阻挡的地方可以拿到一些补给。从没有光线阻挡的地方上去。这里会发现有一只防卫者，为了避免它过多地放出触手怪，掷弹筒灭之。乘坐它身边的电梯上去。

上楼过程中电梯卡住了，敌人出现，电梯像是被吓到了，又恢复了运行，歼灭敌人后来到有升级装置和存档点的屋子。操作这里的控制面板，发现这破玩意竟然动力不足。身后的传动装置缺乏三个关键部件，传动装置的两边有两个铁壳子罩住的机关，左边的机关有修复传动装置的圆齿轮，右边的机关里插着锥形齿轮，分别把他们拔下来安装在中间的装置上，注意右边的铁壳子会落下，可以用时间静止减缓它的落下，趁机拔出电池。最上面还需要一个盘状的齿轮，这个东西在整个装置右边的废物架脚下，闪着蓝光的就是，注意把它拿起来会出现一个小蜘蛛怪，安装好三个齿轮后就可以启动传动装置了。没想到缆车虽然来了，两个怪物也来了，消灭它们后登上缆车，这里艾萨克的幻觉症再次发作。来到下层接艾丽和斯特洛斯（要为他们开门），缆车运行途中，艾萨克竟然发现了石村号。

艾萨克正欲陈述自己的光辉历史，缆车很不争气地熄火了，艾萨克只有自己去查看。出门之后的仓库中满是跟踪者，好在蓝色的罐子也不少，举起蓝色罐子，对着跟踪者发射出去，就可以愉快地收尸了。最后的门前还有一个绑在墙上的怪物，掷弹筒解决。

开门上电梯，这里简直满地都是地雷，小心前进，开门之后发现原来是个大怪物拉住了一个巨大的储能器，这里要用红色罐炸这个储能器，四个红罐可以炸掉一个，炸掉怪物正举着的那个，然后坐电梯下去，进入BOSS战。

应该来讲本场战斗的目的不是杀灭敌人，而是摧毁下面的那个储能器，两边的输送装置会不断地送来红筒，我们要抓出红罐射向储能器，但是这里有敌人干扰，还不是什么小敌人，而是惨遭量产的第一章BOSS出现的三脚怪，而且是不断出现的，这里最好的办法就是先打断它的一只手，这样能减缓它的行动速度，然后就开始扔罐，时不时赏它一个时间静止，当储能器爆炸之后就可以从对面的电梯上去了，快速跑到缆车里，离开这个危险的地方。

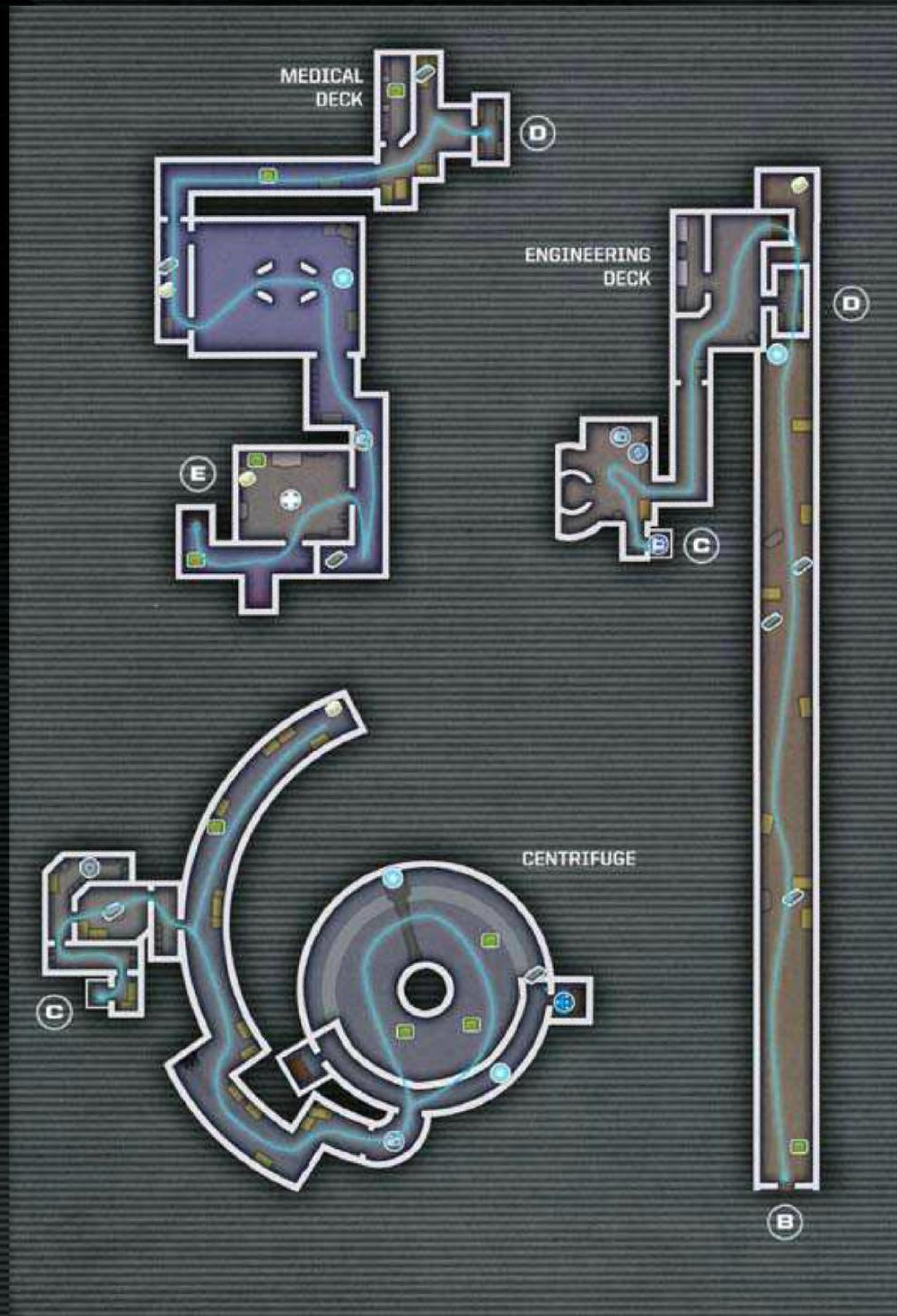
没想到临到脱逃的关键时刻，出了点小差错，艾萨克再次下车，现在能帮助他们的只有石村号了。



卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

# 第十章 CHAPTER 10



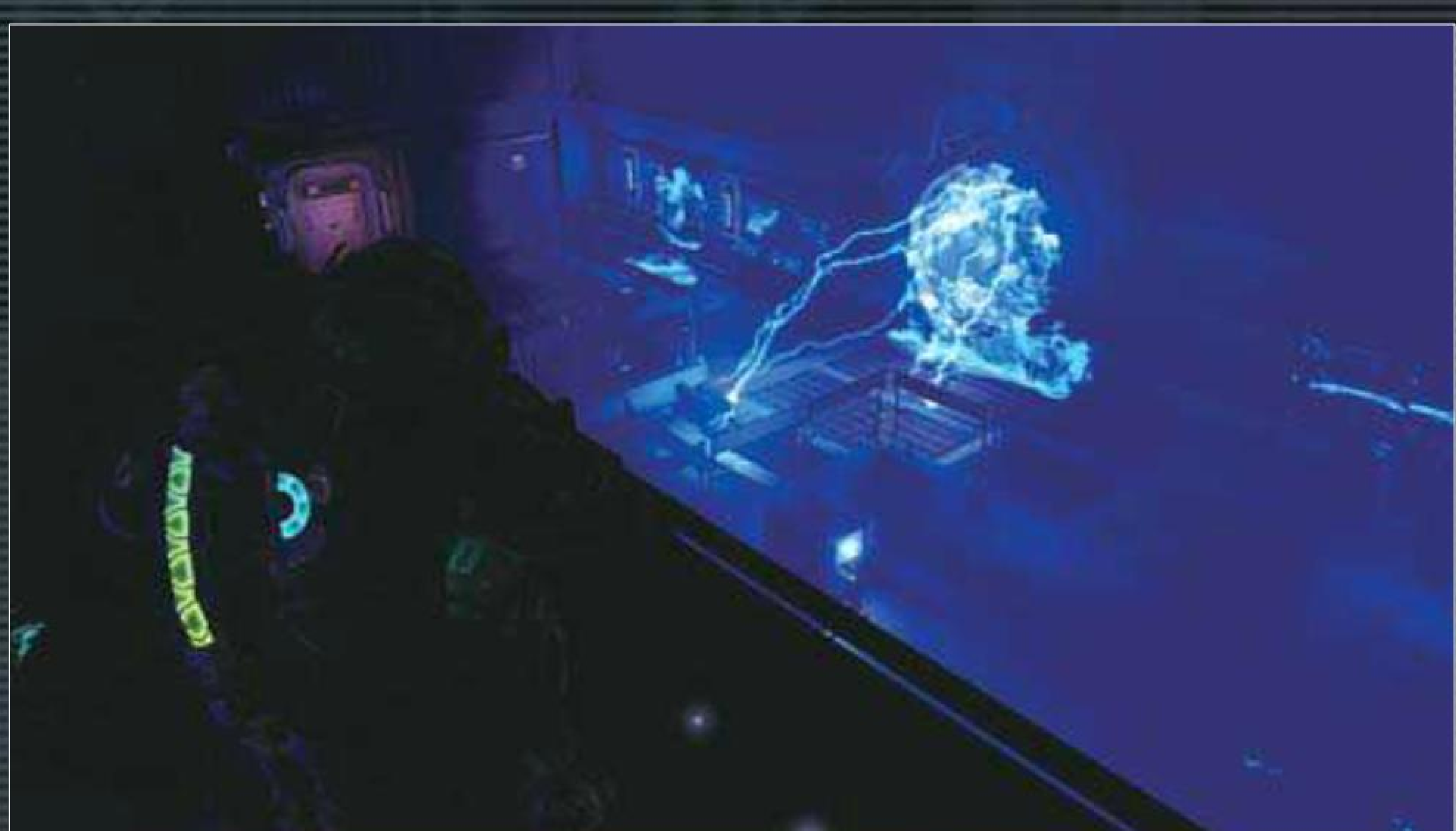

## 剧情

石村号上的旅程让艾萨克不断地回忆起三年前的噩梦，幻觉中，艾萨克听到女友对他说“是你杀死了我”，另一边，斯特洛斯彻底陷入了疯狂，为了搭救艾丽，艾萨克加快了脚步。

## 流程

石村号上寂静得可怕，没有怪物，也没有断肢，只是一片死寂。四处搜集补给之后继续前进。一路上居然都没有碰到敌人，直到来到一个地上放置着荧光棒的通道，敌人突然出现了，而且还是一头残暴者，由于地形相对狭窄，冲撞比较难以躲开，建议这里采用时间静止战术，用射线枪速杀这一只，杀掉之后往前走两步，会发现右边的集装箱上放着一个蓝色罐子，抓过来，因为马上就会出现第二个残暴者，一定要先下手为强把它定住，然后继续实行超能力战术，走廊上有超能力补充装置。觉得这么打比较麻烦的玩家可以试着在两个集装箱之间和它兜圈子，走廊的中段，路两边分别有两个错着放的集装箱，先跑到一个集装箱后面，对它进行集中火力射击，它会冲过来，但是会在集装箱之前停下，慢慢地绕过集装箱，这时候从它身边跑过，跑到另一个集装箱后面





射击，如此循环，熟练的话无伤不成问题，消灭这两个家伙之后普通敌人就出现了，而且还是前后分别出现，建议对正面用掷弹筒扫射，然后转身料理身后的敌人，全灭这里的敌人后来到走廊尽头的升降机，HACK 掉升降机之后上楼。在存档点房间补给一下后上电梯前进。

进入楼下的实验室，换气完后正面的门开启，进门，门内的走廊里敌人非常多，建议先向左走，然后按部就班从左向右清扫。进入走廊尽头的门，出去是个零重力空间，这里要找到 4 个飞散在四周的部件安装在中间的装置上，四个部件闪着红光，比较好找，这四个部件安装是有次序的，目的就是通过部件上管子的形状，让部件左右两边的管子能连通起来，相信如此明显的形状大家不会看不出来。完成后操作入口右侧的机关，重力恢复。回到之前的场景，前作中屡次袭击艾萨克的巨大触手再次出现，不过不必担心，这次不用开枪了。来到空气转换室，这里不再是安全的，敌人会打破窗户冲进来，建议群居者用肉搏解决，剩下的怪物先干掉腐蚀者，

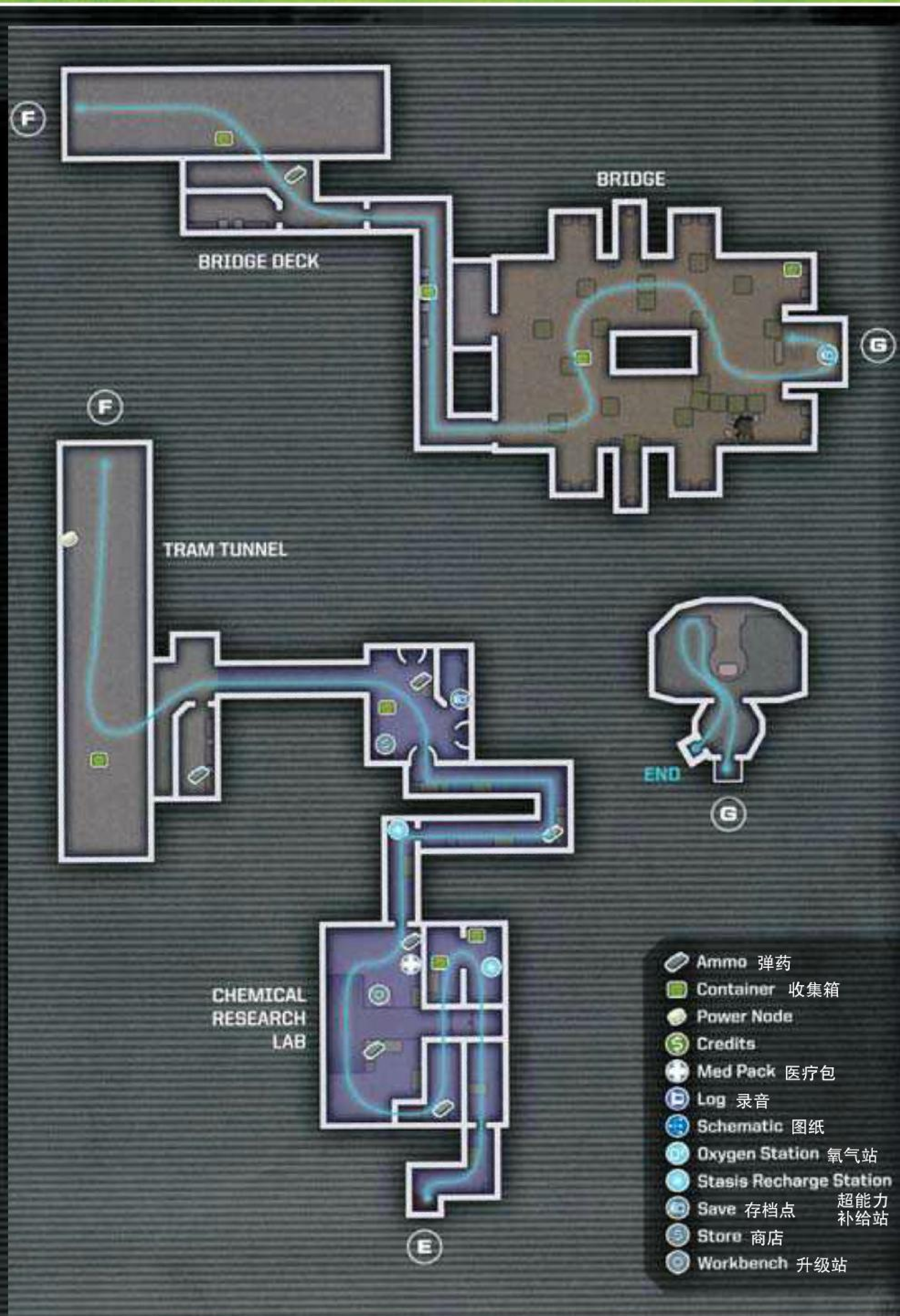
瞄准头部一掷弹筒就能解决。一路杀回列车，来到医疗舱。

医疗舱的走廊中涂满了鲁米诺试剂，看起来十分诡异，消灭敌人后来到一间实验室，这里的敌人两两一组，不过每组敌人中都有一个毁灭者，就让它们自作自受吧！黑掉门边的控制面板，消灭再次出现的敌人（中间还有一个不长眼的毁灭者）开门进去。

前进的过程中不断闪回前作剧情，途中有一处断崖，在断崖边缘向左看，可以看见一座桥，把桥拉过来就可以通过了。到对面把桥拉回来可以到达另一边，坐电梯下去之前有个怪物亲自给你示范了一下强行通过电流有多危险，下去之后会有两个跳跃者扑过来，不要吝惜超能力，反正上层有补给装置。拔掉场景中的电池就能通过电流了。坐电梯下到下层，通过原来有电流的地方，敌人就会从前后涌出夹击，由于变异种怪物数量非常多，这里硬拼很容易挂掉，不要犹豫，立刻转身上电梯，回到上层，利用超能力补给装置慢慢消灭敌人，因为敌人上楼的时间是不一样的，这样方便我们一一歼灭。下层有一个用POWER NODE开启的房间，获得大量药品后进入正面的门。

通过存档点，进入零重力空间，这里原来是列车道，不过目前似乎坏掉了，我们只能飞过去，飞的途中有不少潜伏者搅局，飞行能力强的玩家可以无视他们直接飞过去。前行来到舰长室，这里敌人虽多，但是地形比较开阔，注意不要一次招惹到太多敌人就好。来到控制舱操作开关，按住A键直到倒计时结束。接着出门进入逃生舱，落地后看见艾丽被斯特洛斯……本章结束。






## 第十一章 CHAPTER 11

### 剧情

干掉了疯狂的斯特洛斯，艾萨克终于要面对自己的心魔了，女友抓住艾萨克，询问她在他心目中的地位，艾萨克终于说出了“你是我的全部”，女友恢复正常，并向他指明了接下来的路。

### 流程

出门来到一个大下坡，这里的敌人又是烦人的跟踪者，建议不要打游击，站在最上层守株待兔即可。消灭敌人后进入下层房间，黑掉控制面板进入大门，这里的地比较黏，无法跑动，对付孢囊的时候要格外小心。进入矿区之后发现通向下个区域的门因为动力不足无法开启，这里先下到下层去，发现这里的电池损坏了，下层场景中有一个收纳箱，上面有OPEN标志，打开它拿出电池，替换坏的电池，动力回复，上层的门就开了，这里注意敌人会分批出现，要步步为营。

进门不远可以看见疯狂的斯特洛斯和受伤的艾丽，但是闸门在艾萨克出手前就关闭了。

艾萨克连忙寻找其他入口，结果被怪物触手扔到了宇宙空间，这里要先消灭面前的巢穴，要快，否则时间可能不够，之后观察地形，发现需要进入的地点被两道激光封锁，硬冲无疑会被削成人棍，这里需要借助推进器。面朝需要进去的地方，右手边有一个浮在空中的推进器，用它推走一个，然后进入刚才发现推进器的地方，里面的传送装置里还有一个推进器，用它推走第二个，这样就能进去了，注意在通道里有不少孢囊，小心应付。

脱离宇宙空间后艾丽传来通信，她已经脱离了斯特洛斯的魔掌，但是斯特洛斯本人不知所踪，艾萨克松了一口气，乘坐电梯来到上方，这里的变异敌人皮糙肉厚，建议准备矛叉枪应付。进门之后右手边是利用POWER NODE开启的门，拿到补给后出门，用尸体废掉切割光线，来到一扇门前，看来我们需要用HACK的方法开门，没想到开到一半斯特洛斯冲了出来，连按A键解决掉他吧，他不适合生存下去了。

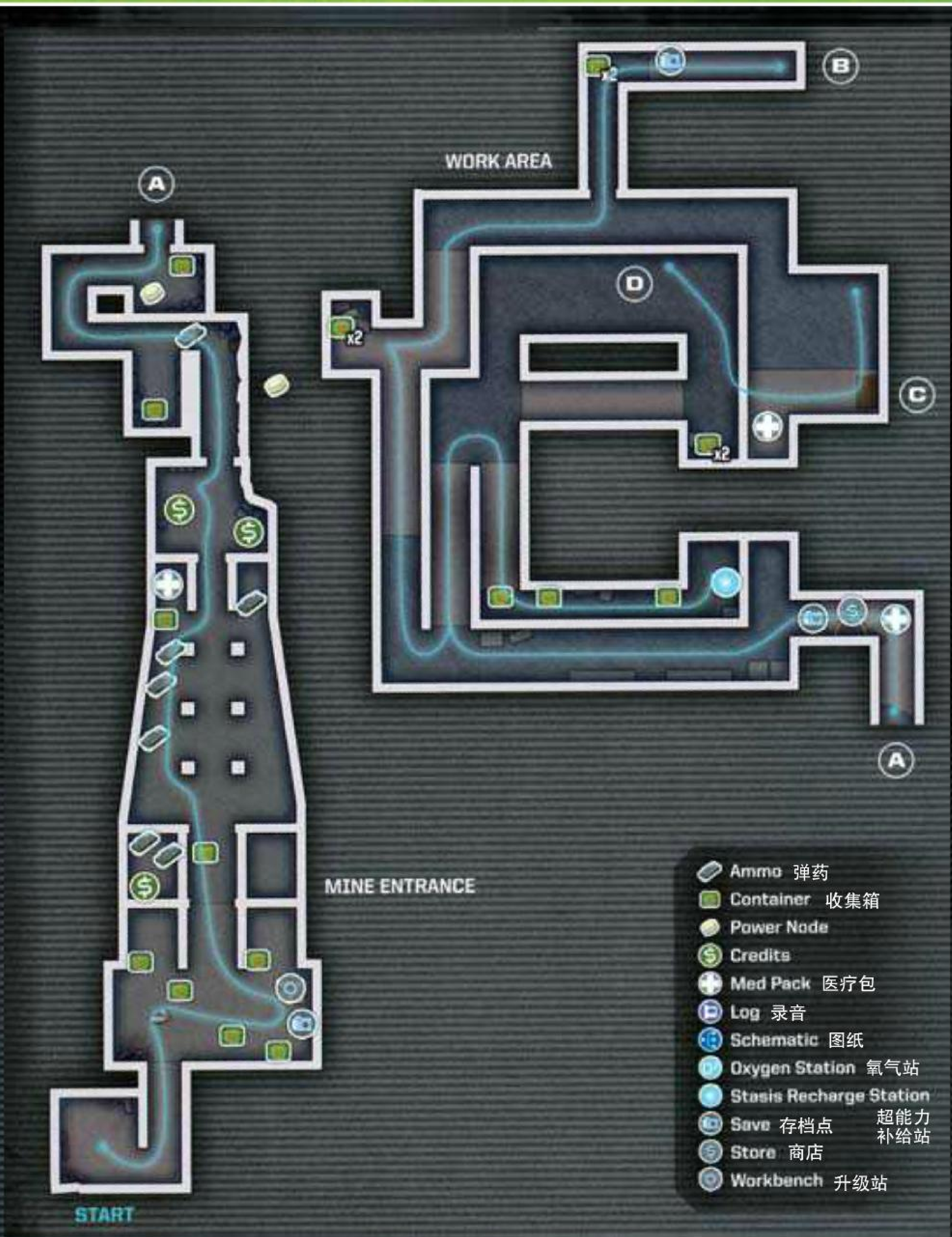
下楼坐电梯，这里比较像Capcom游戏传统的电梯关，敌人从上面掉下来，好在这里基本上都是普通怪物，只有最后会出现一只皮糙肉厚的变异体，对付它就果断地使用超能力吧！开门后艾萨克的女友会抓起艾萨克，逼问他“我是谁”。这里要连续按A键，直到艾萨克说出“曾经有一份珍贵的爱情”，女友会恢复正常，并且告诉他下面该怎么做。本章结束。

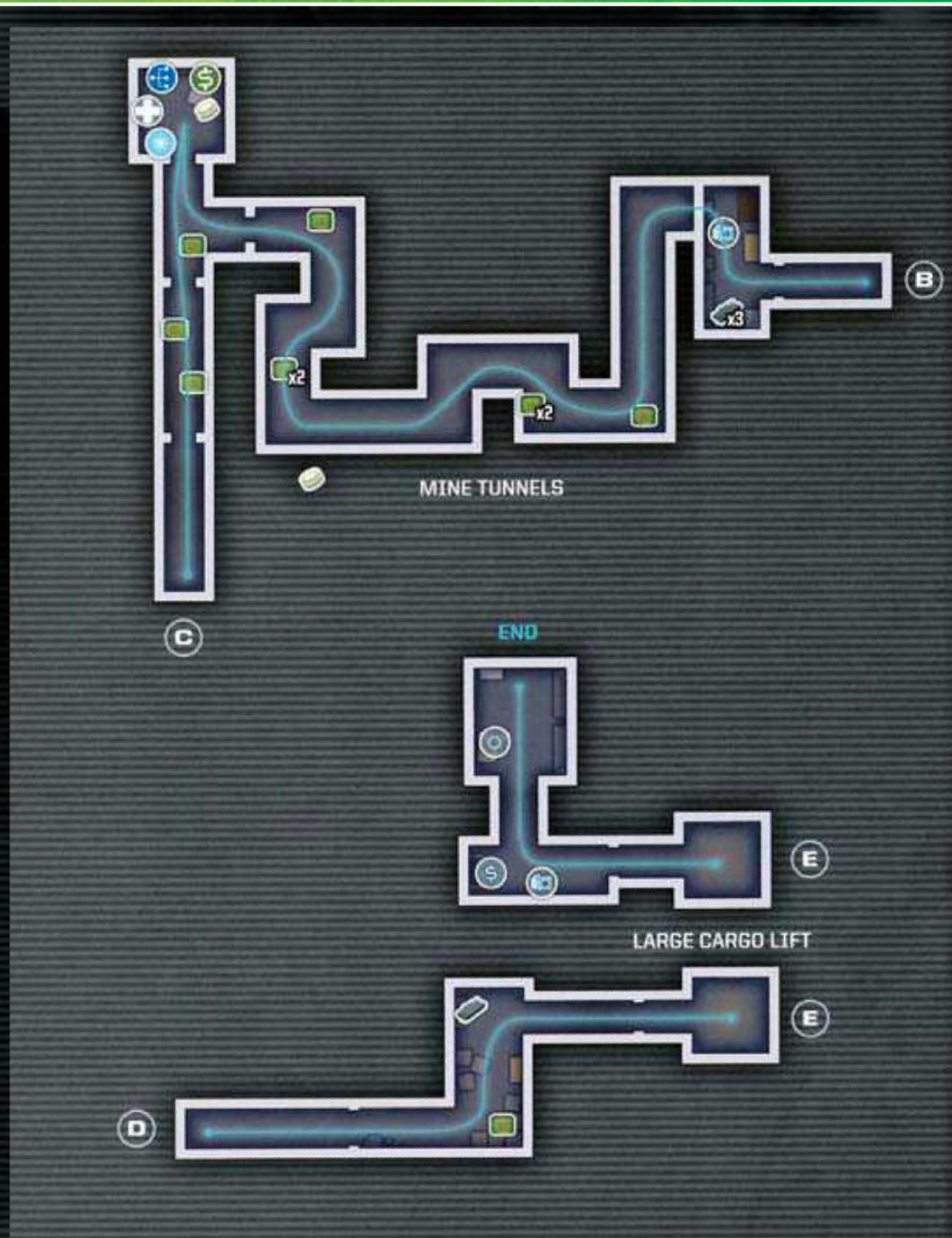







卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织




# 第十二章 CHAPTER 12

## 剧情

终于要突入殖民地政府本部了，艾萨克能活着走出这个地狱吗？

## 流程

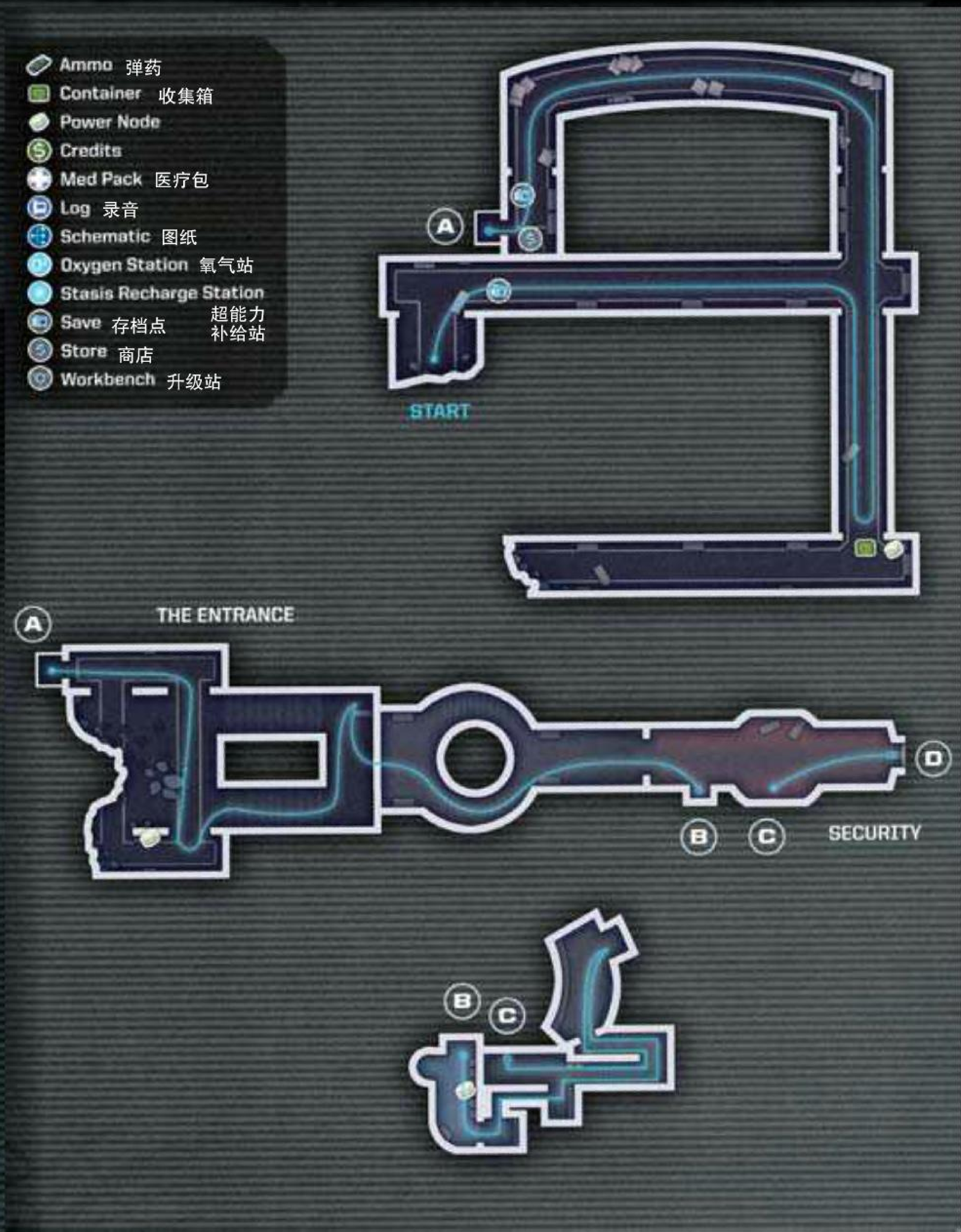
前行见到了艾丽，她需要艾萨克去找一个电源发动发掘机。这里有钱的话最好给自己换上最终装甲。发电机就在本场景，看见地面上一大堆孢囊了吗？电池收纳箱就在那堆孢囊的深处，取得电池后给发掘机装上，然后上到上层，通过缆车过到对面，消灭两个敌人后调查发掘机控制台得到电路板，给发掘机装上电路板后，黑掉控制面板就可以了。

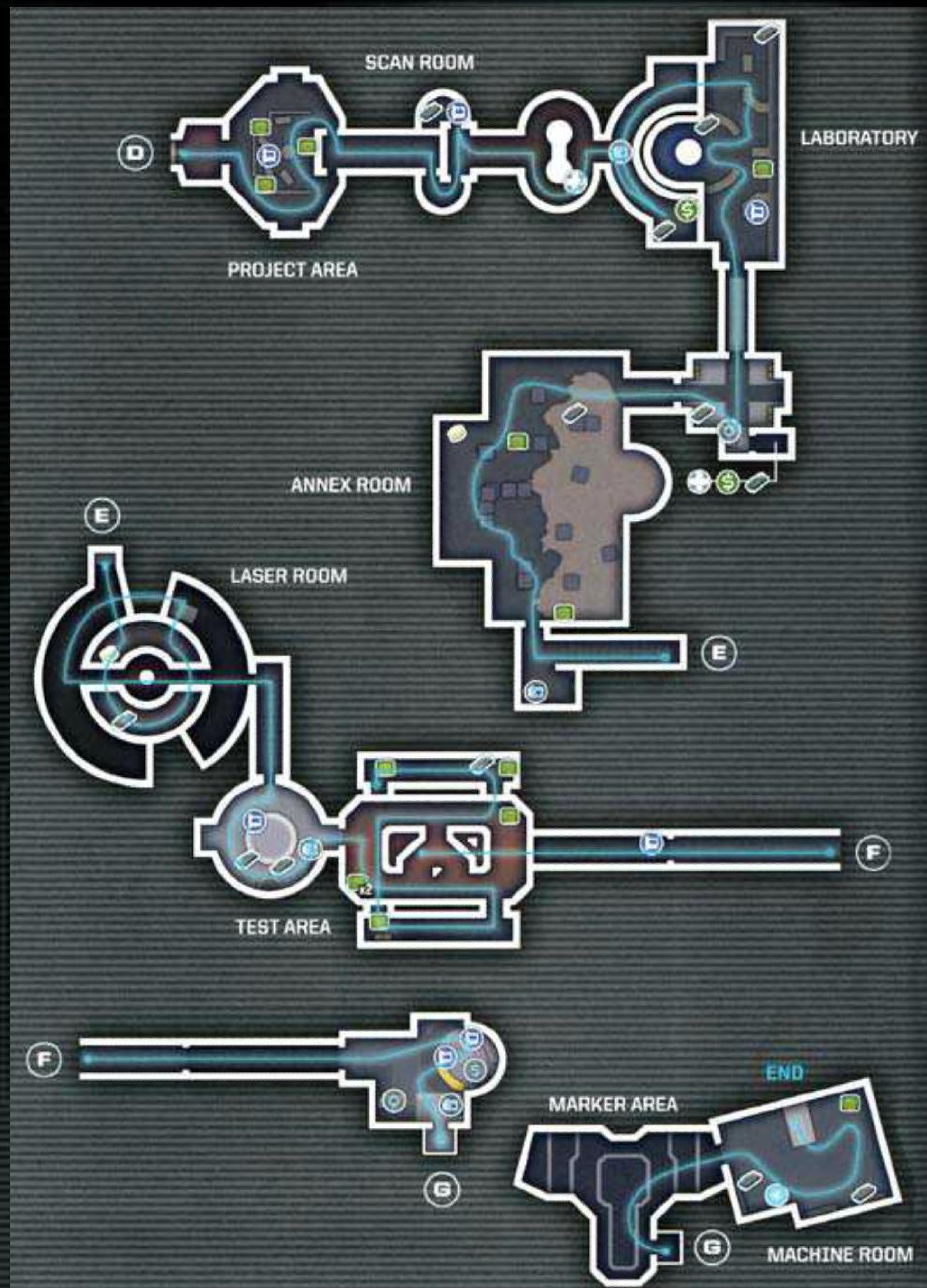
之后艾丽会开动发掘机，我们等发掘机转动停下来之后通过升降平台上到车顶，这里的战斗比较讲究走位，大部分敌人会被钻头钻成肉沫，但是少部分会爬上来，而且钻头也照顾不到周围放冷枪的潜伏者，这里最好不要停止移动，能爬上车的基本上都是低级怪物，切割枪就能处理，而一旦看到潜伏者标志性的三道酸液，就保持移动不要停，过一会儿就能撑过去，成功撑过车上部分后，本章结束。






# 第十一章 CHAPTER 11




## 剧情

为了不连累艾丽，艾萨克决定孤身奋战，殖民地政府的军队在怪物面前不堪一击，这场混战给了艾萨克进入政府首脑机关的机会。女友为他指引了道路：看到光，可是什么是光？艾萨克还需自己寻觅。

## 流程

在前进途中发生剧情，艾萨克不想让艾丽继续冒风险，把艾丽锁进飞船撤离了。这里开始就没有自动寻路功能了。楼下的战斗比较困难，敌人数量多，而且这里的潜伏者都是那种皮糙肉厚的，比较难打，好在场景中蓝色的罐子比较多，足以支撑使用时间静止战术了。消灭敌人后来到高台上，可以看见左边有一个机器，搬开它前面的椅子黑掉它，赶紧冲进打开的大门，下去后政府军的武器齐刷刷地对准了艾萨克，这里要赶紧跑进右侧的房间，否则政府军的凶狠比起怪物来不遑多让。从这个房间里惟一开着的门进去，钻进隧道。从隧道出来上二楼拔掉控制装置的电池，灯一黑，怪物就都涌了进来，政府军全灭。

艾萨克下楼之后的首要任务是消灭还徘徊在这里的怪物。消灭掉敌人后前进。来到作战指挥所，进入正面的门，发现安检系统不让我们通过，这里要捡起地上那具没穿军装的人的尸体诱骗系统开门（军人级别不够，真杯具）。前行来到存档点，左手的房间里有一个感染者，进门追着打很容易打不到，建议进门直接枪口向右，把感染者和尸体一起切块。消灭房间中的敌人后进入右边的大门，向前走来到一个大房间，这里会发现一名士兵被一个怪物吊杀，士兵死亡现场的旁边是个用POWER NODE开的门。搜刮完补给后进入另一侧的门，门里的敌人是皮糙肉厚的变异种跟踪者，千万不要让它们近身，射线枪要好好利用，清理完敌人后拔下场景上方的电池，来到对面的门前，把对面门旁边的坏电池拔下来换成好的，开门进入下一个场景。

走廊里见过女友后导航功能恢复，来到下面的房间，这里的基本构造是中间有个巨大的不停高速旋转的切割机，周围是房间，我们要做的就是减慢切割机的速度伺机移动到下一个房间，然后慢慢来到目的地，先清扫干净敌人后，就可以对切割机实施减速，然后记住，只能跑到紧挨着的房间，如果贪心想多跑一个房间只能被切到。最后来到有升降梯的房间，坐升降梯上去，按动开关停住切割机，然后把切割机拉下来形成一座桥，通过这座桥来到对面，下面就是本作中非常困难的一场战斗了。

从楼上下楼的过程非常困难，地形狭窄，敌人非常多而且出现没有任何规律，敌人配置也很强大：变异的腐蚀者限制你的行动，毁灭者对你一击必杀，同时还有行动敏捷迅速的敌人让你连鞭尸寻找补给的机会都没有，这里建议使用爆炸性武器，比如掷弹筒，虽然对变异的敌人来说攻击力有限，但是广范围的攻击能够顺带着鞭尸，这样补给上的问题不会太大，超能力觉得危险一定要放，不要吝惜，平时多跑动，一旦敌人离自己有一段距离就狂炸，当然这里还有一定的运气成分，敌人的尸体中要是很长时间都不出药的话，那还是读档吧，上下楼的空隙把所有的枪上好子弹，不要拔出枪再上弹，那样十有八九会挨一刀，消灭敌人的顺序是腐蚀者－变异体－普通敌人，要是对方的毁灭者出现的话，把它定住然后把敌人吸引到它身边，射爆大球能群杀敌人，这种方法也是非常有效的。敌人出现的地方多半是窗户，如果觉得不保险可以用掷弹筒在每个窗户边上放三颗地雷。

（这里要是觉得打起来实在烦的话，可以全程用超能力定身闷着头跑下三楼，运气好的话一枪不发就能通过）

下到最下层，会有一个残暴者跳下，利用旁边的蓝色罐秒杀之，不要让它活得太长。黑掉门旁边的装置，进门后发生巨大圣物爆炸的剧情，之后女友为了让艾萨克看到光，要为他做眼部手术。

手术台上的数据是两个方面，上面是心跳数，心跳过快艾萨克就直接死了，下面是探针距离眼球的距离，减到0手术就成功了，这里要把光线对准艾萨克的眼球，慢慢一步一步地按A键进行手术，不要操之过急就没有风险。手术完成后本章结束。



卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

# 第十四章 CHAPTER 14

## 剧情

艾萨克在不断地追寻着女友所说的“光”，他似乎看到了，似乎没看到，这个光，究竟是什么呢？

## 流程

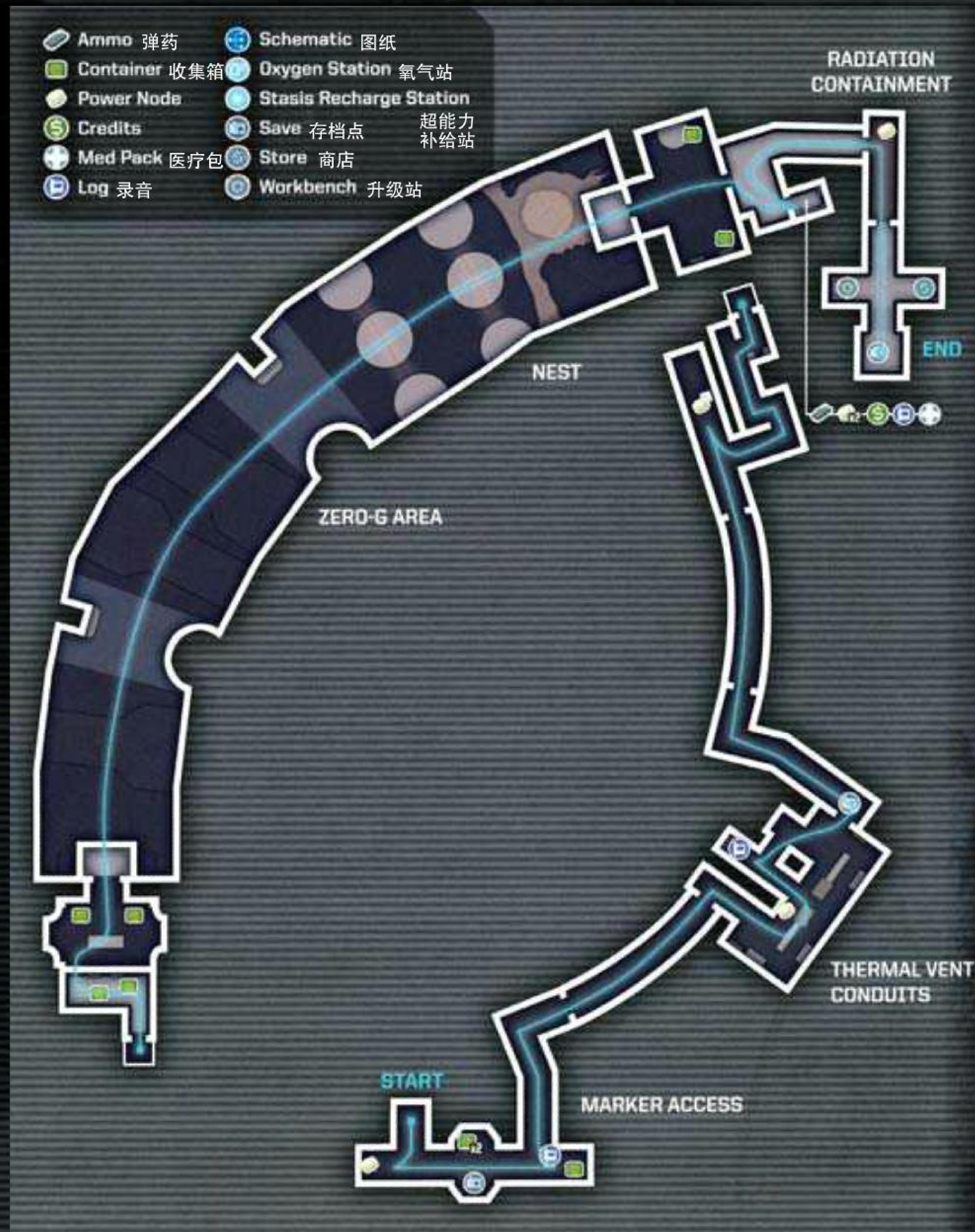
出门之前遇到了前作中最麻烦的怪物：无限重生怪，偏偏我们还要把门HACK开，这里只能把它吸引到远离HACK装置的地方，打断四肢，用超能力定住，快速HACK并马上夺门而逃。

这家伙会阴魂不散地跟我们好久，下一个大房间里需要我们把房间左侧研究员的尸体抓过来欺骗安保系统，但是由于有这个不断重生的怪物阻挠，这个过程艰难了很多，建议超能力能放就放，超能力的作用时间足以我们打开门了，出门之后一路狂奔来到电梯前，这里即便你再怎么快也无法阻止后面的怪物追上了，这里建议忍痛挨几下，等敌人聚集在一起就打破地上的蓝色罐子，同时跑到电梯前呼叫电梯，然后再转角处，用掷弹筒打几枪在地面上形成绊发雷阵，敌人一接触到光线就会被炸到，这个时间足够我们上电梯了，下电梯之后来到一个大型实验室，这里的敌人很多，基本都是变异型的，还有两只宿主，这里依旧建议不要恋战，快速通过打开大门冲进零重力空间，这样就安全了。

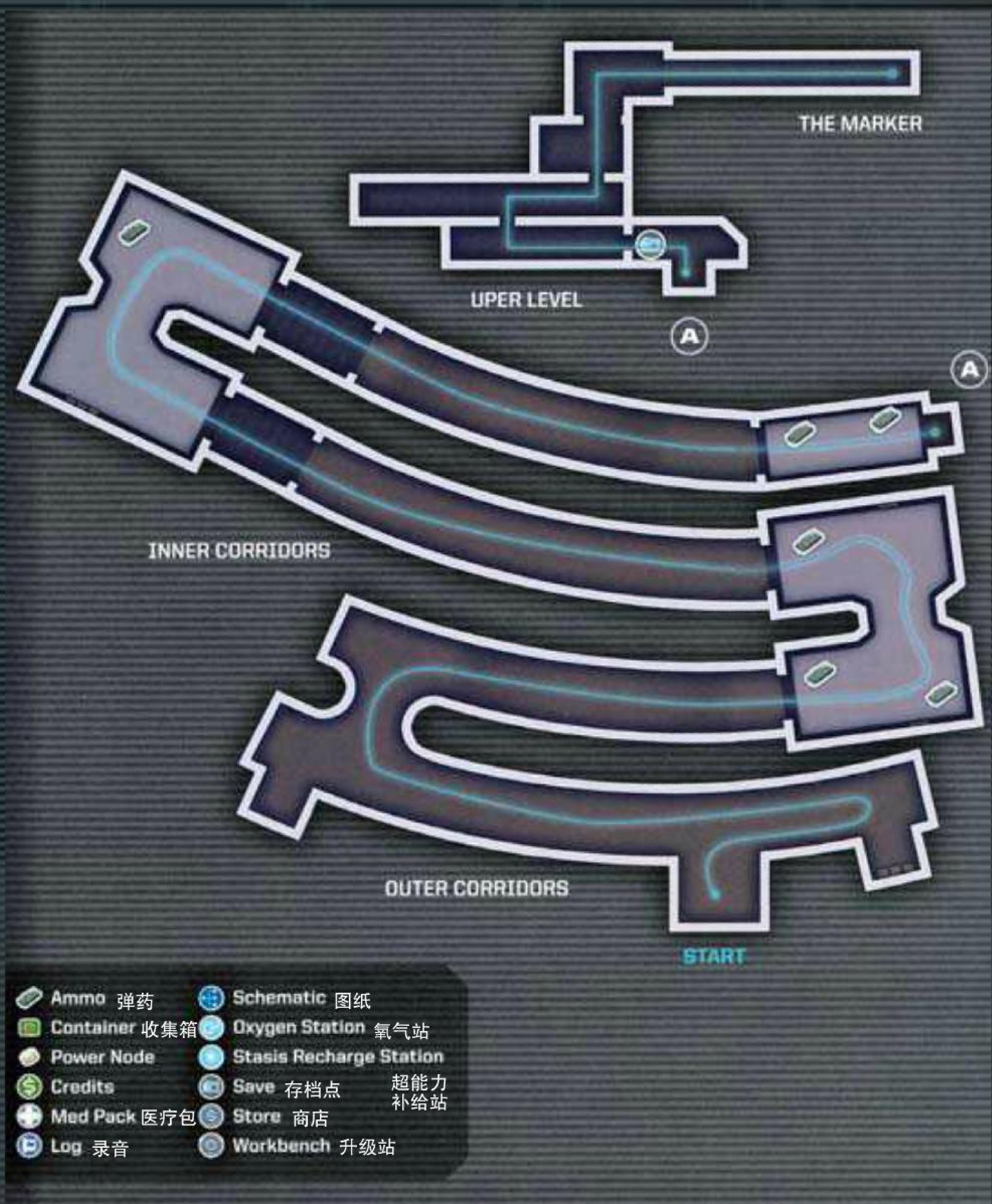
通过零重力空间后来到一个存档点，这里有升级装置和商店，补给一下，没用的武器装备卖掉，多买药品和弹药，因为最终战已经很近了。








# 终章 END




## 剧情

终于来到了圣物面前，艾萨克要和制造圣物的造物主决战了，虽然造物主变化出女友的样子迷惑艾萨克，不过战胜了心魔的艾萨克果断地举起枪，打碎了自己的幻觉，在艾丽的救援下，艾萨克逃离了即将爆炸的人间地狱。

就在艾萨克登上飞机之后，他突然像是想起了什么，转头看向艾丽，“什么？”艾丽问道，游戏就此戛然而止，到底下面会发生什么事，艾萨克和艾丽的结局怎样，还是期待EA尽快推出《死亡空间3》吧。

## 流程

由于这里一直到最终决战都没有商店等补给点，为了减少消耗，这里一路狂奔即可，敌人太多太强而且有不断重生的怪物，纠缠的话是我们吃亏，一路跑到记录点前。进门之后不断重生的怪物会跳下来袭击，不必理会它，觉得烦就打断它的双腿，平时多用导航功能指路，这里的门基本上都是靠打坏电路开启的，由于记录点就在附近，路不熟的话多走几遍就记住了。摆脱这个烦人的家伙后，整理整理装备就可以迎来最后一战了。

进入面前的大门，泰德曼已经被啃掉了半个身子，就是这样他还念念不忘杀掉艾萨克，艾萨克被他的两根长矛击中，连打A键拔出来，然后赏他一根矛，女友出现在艾萨克面前，没想到……进入最终战。

最终战的攻击目标不是艾萨克的女友，而是背景中那个巨大的圣物，不过圣物平时不会露出弱点，需要我们不断攻击女友，打到一定程度圣物就会露出弱点，这时候攻击弱点，打到一定程度弱点会缩回去，然后再打女友，数个回合之后才能干掉BOSS。

这里的要点比较多，一是女友，虽然行动缓慢，但是一旦离你比较远就会用瞬移拉近距离，一旦被她抱住，现实中的艾萨克就会自杀，打她最好用掷弹筒，直接把掷弹筒扔在她面前的脚下形成地雷，等她撞上光线自动引爆炸她一下，这样攻击效果不错，三四发就能打出圣物的弱点。二是关于圣物，最好用

切割枪或者射线枪来打，升级得当的话，比如说射线枪伤害力已经升到了三级，那么结束战斗会很快的。实在怕麻烦的话就用聚能枪打好了。三是关于杂兵，这里的杂兵都是行动敏捷的幻影群居者，也是推荐用掷弹筒配合减速群杀，这里很人性化的地方敌人是打死敌人就自动出补给，不必费神去鞭尸，这里建议玩家随时把女友保持在视线内，免得被抓，补给的话最好用隔空取物来拿，不要瞎跑，免得一头撞在女友怀里，超能力和药品有需要就用，最后一战了不必珍惜资源。

消灭掉圣物后艾萨克回到现实，游戏也进入最后一点可操作部分，按LB加速追上艾丽的飞船，最后连打A键抓住艾丽的手，艾萨克终于脱险了，看完预告性很明显的结局之后，《死亡空间2》游戏结束，让我们一起期待《死亡空间3》。

| 通关隐藏要素 | |
|---|---|
| 1 | HardCore 难度解锁 |
| 2 | 出现 NEW GAME+ 选项，选择以后开始新游戏时可以继承通关时的武器等级、弹药、盔甲的等级以及能力以及金钱。 |
| 3 | 获得新服装 The Riot Security Suit，在二周目里还可以在流程中获得更多的服装。 |
| 4 | 在第一个商店里就可以拥有所有的武器弹药以及服装选择。 |
| 5 | HardCore 难度通关后解锁隐藏武器 Hand Cannon. |

## HC难度心得

DEAD SPACE2

在这个难度下，敌人的配置以及攻击力还有体力都和Zealo难度差不多。但是在这个难度下的难点有两个：一、整个游戏流程中只能存档三次，一旦死亡就只能从存档点重新开始，而不能像其他难度那样原地复活。所以在哪里存档以及什么时候存档就成为了玩家迫在眉睫的问题，值得玩家反复思量；二、该难度不能继承其他难度所获得的任何东西，所以那种在低难度下把所有东西都升到满级后再去挑战的想法是不现实的。只能凭自己的实力去挑战。不过该难度下的隐藏武器Hand Cannon确实是游戏中最强的武器，威力巨大而且是无限子弹，即使是在本难度下，一路过关斩将都如砍瓜切菜般容易，只不过造型和音效就……反正看起来不是那么顺眼。由于本难度比较考验玩家实力，所以，要想在该难度下顺利存活下来，一定要注意以下注意事项：

1. 一定要保持冷静。虽然在HardCore难度下敌人的配置没有改变，但是在死亡后的惩罚却相当严重，而且中前期弹药比较稀缺，遇到敌人一定要冷静，不要胡乱射击，切忌把子弹倾泻在敌人的身体上，牢记先断肢再打死的原则，只有冷静才能保证弹无虚发，这样攻关才能进入一个良性循环。

2. 要有一定的背版功底。必须要熟知在什么地方会出现什么样的敌人、下一个补给点在哪里、以及出口在什么地方，能躲避的战斗就不要和敌人正面交锋，避免到时候手忙脚乱，尤其是几场强制战斗，敌人会从四面八方涌过来，提前预知什么地方最安全也能增加存活率。

3. 多利用场景中的道具。在很多场景里，能够打败敌人的不仅仅只有我们手上的枪，很多东西都能成为杀人利器。比如红蓝色的罐子，钢锥，甚至是被打断的敌人的尸块等等，这些东西往往比我们手上的武器还要有效，杀伤力也绝不逊色，这些东西在低难度下作用或许不大，但是在HC难度就成为了必需品。手上的武器一定要近中远距离各准备一把，大范围杀伤性武器更是首选。因为在很多战斗中，敌人是从四周进攻，稍不注意就有可能被围殴致死，在敌人面前上子弹是纯粹的找死举动。实在来不及可以换把武器继续进攻。

4. 要善于利用近身格斗攻击。可能很多玩家觉得近身格斗攻击威力低、范围小，完全是鸡肋，但是近身格斗也有着不可替代的巨大优势：当敌人突然出现在你面前的时候，很可能来不及举枪，这时候一拳下去能把敌人打出硬直，给我们留出举枪的时间，在HC难度中是救命的招数，所以，面对紧急情况时不要客气，狠狠的朝它脸上揍吧。

5.HardCore难度下最大的难点就在于最终战前面对可再生敌人时的生死逃亡大战，只要挺过去，胜利就近在眼前了，这可以说是游戏最高难度的体现，不少玩家就在这里饮恨沙场（所以在这之前一定要留个存档），这里给大家两点提示：1. 打断它的一个肢体和打断它的所有肢体所需要的再生时间没有本质上的区别（常规再生时间为15秒）。2. 它不会躲避地雷。

6. 要严格奉行能跑不打的原则，比如在大量的电梯场景和通道场景中，消灭敌人获得的补给远远比不上一枪不开节省下来的弹药，这里就是尽可能一拳把敌人揍出硬直之后夺路而逃，上电梯或者进门都能把敌人甩开，这么做可以节省大量弹药和金钱，本难度不能继承其他难度获得的道具，能省一点是一点吧。

## 小技巧

DEAD SPACE2

### 无限刷道具

来到第7章需要能量模块开门的房间，开门拿道具后去附近记录点存档再读档，然后再次进入房间，就会发现房间内多出不少道具。玩家可以反复操作直至拿满值钱的半导体芯片或各类回复剂。

### 初代切割枪

拥有初代《死亡空间》记录的话，玩家可在贩卖机能免费购买到初代切割枪。玩家平时可以用2代的切割枪杀敌人，子弹用光的话不要装弹，而是来到贩卖机上购买初代切割枪后再卖掉，此时手中的2代切割枪便会自动装满弹药。当然玩家也可以使用初代切割枪，枪内子弹打光后，把枪卖掉再买回来就能补满弹药。另外值得一提的是两把切割枪的升级改造是共通。



### 省钱补血

当玩家进行到第7章之后，在升级机上花费5000块钱可以把已经装到武器或服装上的能量模块卸下来，玩家可利用这个功能来帮自己加满体力。当玩家体力值较低时，经过升级机花5000块钱把服装上的能量模块全部卸除，接着退出升级机界面，然后再进入升级机重新把能量模块装到服装上，再次退出升级机后就会发现体力全满。这个方法的优势就是比使用回复剂更为实惠，因为1个中回复剂的价格就是5000块，而且使用后也不能保证全部加满，所以当玩家的体力非常虚弱时利用这个方法会比较实惠。还有一个办法可以免费补血，大致方法就是更换服装，在最高难度中玩家可以免费买到不少已开启的服装，当玩家体力值较低时在贩卖机上更换服装便能瞬间加满体力。

### 补血技巧

关于本作的快速补血，系统会根据主角的体力值来优先选择相应的回复剂。当主角体力损失很微小的话，系统就会优先使用小回复剂；当玩家损失不少体力时会优先使用中回复剂；当玩家损失大量体力濒临死亡时便会优先使用大回复剂。看起来挺合理，但是如果玩家的体力维持在1个小回复补不满，1个大回复又有点浪费的状态时，最好还是打开菜单手动选择回复剂类型，所以一般情况下只要不在激烈的战斗中的话，最好还是以实际情况来手动选择回复剂。



# 网战简介

DEAD SPACE2

## 操作

| 人类方 | | |
|---|---|---|
| 基本操作 | | |
| 普通状态下 | 举枪模式 | |
| X | 上弹 | – |
| B | 快速回复 / 取消 | 抓起物体 |
| A | 确定 | – |
| Y | 快速补充能量 | 使用时间静止能力 |
| LT | 举枪 | – |
| LB | 奔跑 | – |
| RT | 近身格斗 | 主射击模式射击 |
| RB | 踩踏 | 特殊射击模式射击 |
| START | 开启网战菜单 | – |
| BACK | 计分板 | – |
| 左摇杆 | 角色移动 | – |
| 右摇杆 | 视角移动 / 按下为自动寻路 | 准星移动 |
| 十字键 | 快速切换武器 | – |

| 怪物方 | | |
|---|---|---|
| 基本操作 | | |
| 普通状态下 | 瞄准状态下 | |
| X | 上弹 | – |
| B | 落下 / 登上墙面 | – |
| A | 跳跃（限 PACK 和 LURKER）/ 冲刺（限 SPITTER 和 PUKER） | – |
| Y | 快速补充能量 | – |
| LT | 举枪 | – |
| LB | 奔跑 | – |
| RT | 近身格斗 / 处决（可使用时） | 发射 |
| RB | 处决（可使用时） | – |
| START | 开启网战菜单 | – |
| BACK | 计分板 | – |
| 左摇杆 | 移动 | – |
| 右摇杆 | 视角移动 / 按下为查看 | 准星移动 |

## 具体介绍

每一场对战中分为了两局，玩家要分别扮演 HUMAN（人类方）和 Necromorphs（死灵体方）。赢得一局比赛获得 1000 点经验，如果两局都胜利的话会有2000 点经验的额外奖励( 即 4000 点 )。因此追求升级的玩家可以和自己的好友组队比赛，因为就笔者目前来看，单纯搜索到的玩家，游戏中之间的配合非常不默契，胜算也就微乎其微了。

和主流网战那种单纯地互相杀戮和拆弹模式不同，DS2 的网战包含了各种任务。比如扮演人类方的玩家必须要在限定时间内完成一个个小任务，否则被判定输掉比赛；扮演怪物的玩家任务非常简单，就是阻止人类玩家完成任务。

## 人类方

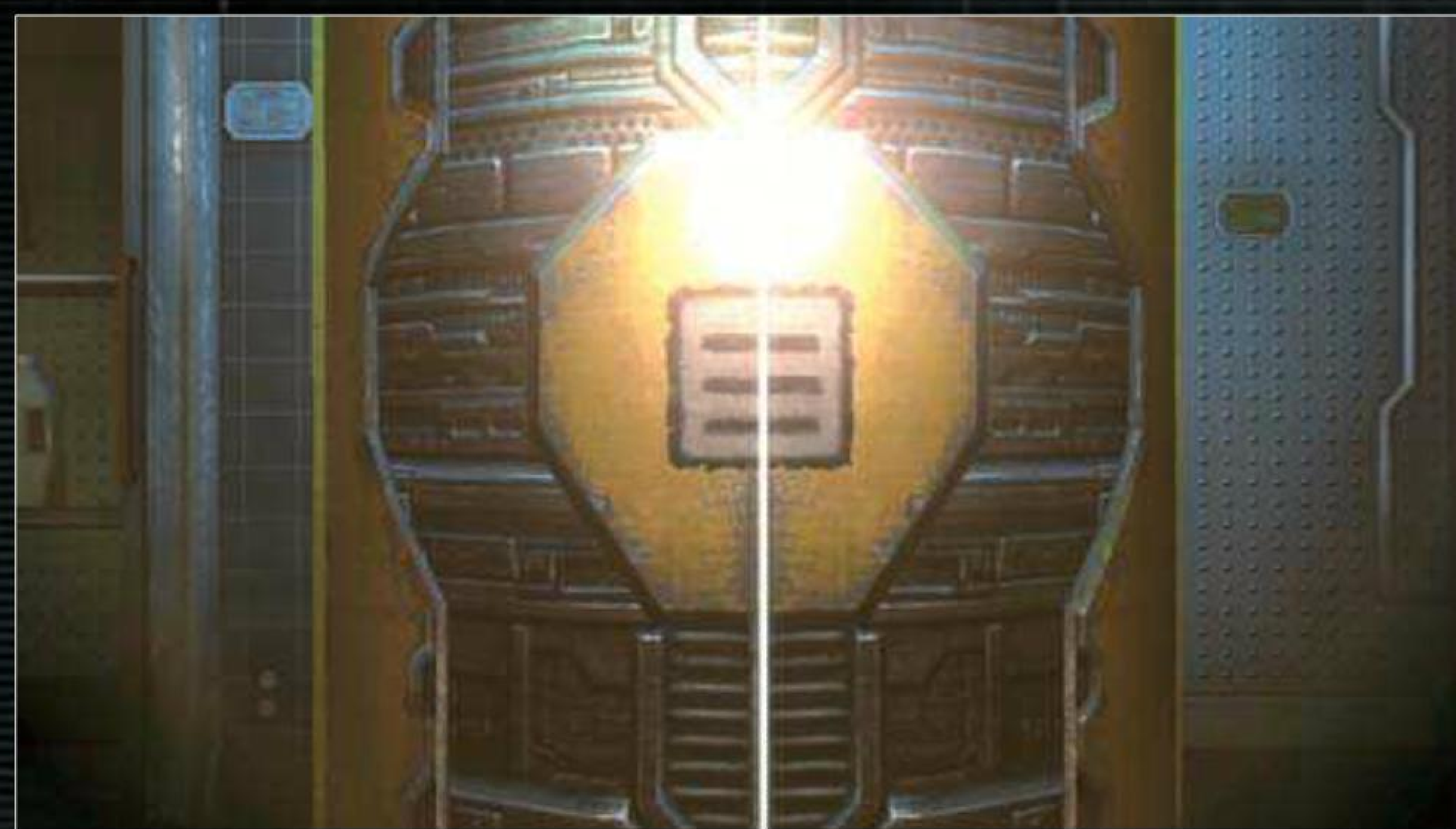


初始武器是脉冲步枪和等离子切割枪，一个能量补充包和急救包。随着等级的提升能解锁其他武器和升级武器，以及服装。在多人模式中，一开始你会显得非常迷茫，虽然在游戏画面中会提示自己与目标任务的位置之间的距离，但是由于每一张地图高低落差都很明显，岔路众多，稍微不留神就迷路了。别着急，跟单人模式一样，请按下左摇杆来确定到达当前任务目标的行进路线。

在多人模式中，你不是一个人在战斗，这意味着和队友配合得当是保命和胜利的前提，因为如果你或者队友被怪物抓住，身边的人能在最短时间内杀死怪物并解救对方，这样不仅能脱困，还能得到一点经验值，何乐而不为呢？值得注意的一点是，怪物的数量永远多于地图中的人类，因为除了玩家控制的以外，还有NPC怪物，杀死 NPC 是没有任何经验的。所以尽量挑选玩家控制的怪物来诛杀。区别的方法就看死灵体头上是否有名字显示，没有则是 NPC。怪物会可能会从任何你想得到或者想不到的通风口钻出来，不要闷着脑袋奔跑，多察一下场景的暗处和高处，说不定某个怪物在那里等着你们呢。

多人模式中，减速技能依然非常好用，碰上移动速度快的怪物，一个减速会让它们的优势荡然无存。这时候你可以选择分尸，也可以跑开专心完成任务。

人类方的任务，不外乎三种。激活机关，搜寻零部件，摧毁印记和防守。需要激活的机关分布在地图的各个位置，当你到达机关处的时候一定要观察周围有没有怪物守候着，因为激活机关时你是处于毫无防备，攻击不能的状态。一般情况下，一个人负责激活，另外几个队友负责掩护是最好的选择；零部件也散落在地图的各个角落，捡起零部件的玩家行动变得非常缓慢，不能奔跑，在怪物的视角下，携带零部件的玩家显示的是紫色的神经网络，这个后面会详说。这个过程依然需要队友的掩护来进行；摧毁印记是地图 MARKER LAB 的任务，这个不用详说，攻击印记的时候仍然不忘清理周围的怪物；防守是在地图 TITAN MINES 中收集完所有的零部件并组成了完整的泰坦雷后，在限定时间内保护它免遭怪物破坏。

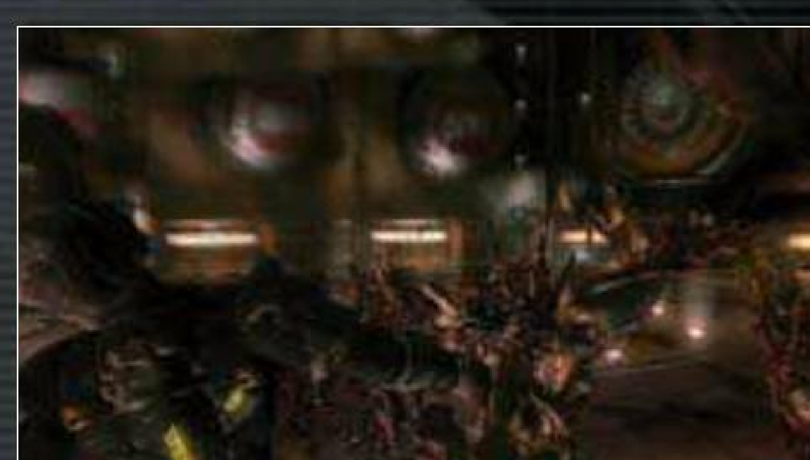


## 怪物方

本作终于能体验一把惊吓人类，虐杀目标的快感了！但是游戏目前只有四种怪物可供选择。分别是 LURKER,PACK,PUKER 和 SPITTER。每个角色都能使用特殊攻击。LURKER 和 PACK 对着目标起跳并且按下攻击键；SPITTER 和 PUKER 是冲刺到目标跟前并按下攻击键。发动成功之后都会进入 QTE 状态，这时候需要连打动作键来杀死对方；当然对方也同时进入了 QTE 状态，也在连打动作键试图摆脱你。一般情况下，对生命值全满的人类使用特殊攻击很难成功，只会给对方增加杀敌数和经验，但如果你和对方 QTE 的时候有队友帮助“骚扰”时，胜率就会变得比较大，因为对方的生命值会掉得很快。值得一提的是，QTE 最尴尬的情况，就是两个人同时死掉……因此落单的，生命值不多的人类就是我们特殊攻击的首选。

怪物的出生点可以在地图中的任何通风口，因此选择处于人类身后的通风口是发起进攻的最好选择，经常能偷袭成功。

每个死灵的重生时间都不相同。LURKER 和 PACK 的重生时间最短，虽然相比起后两种怪物来说不怎么抗打，但是能在最短时间内拖制住人类前进的速度，绝对是游戏初期必不可少的角色。LURKER 还是惟一能在墙面移动的角色，可以在阴暗的墙面上远距离偷袭人类，但是缺点是那三根带刺的尾巴太显眼了，一旦被人类发现并且被射线枪攻击就必死无疑。PACK 虽然最不经打，但是敏捷绝对是首屈一指的。只要对自己操作有信心，能绕着人类周围慢慢挠对手，除非对方使用减速，否则真的没有一点办法。和单机模式一样，一群 PACK 会成为人类的噩梦。PUKER 吐出的黏液依然会减缓对手的移动速度，配合 PACK 的近身攻击能很快放倒对手。SPITTER 算是比较全面的角色，惟一缺点就是重生时间太长。近距离攻击很可观，远距离攻击还能按住攻击键蓄力，由于没有 LURKER 那张扬的三根刺，即使被发现也可以迅速隐蔽到人类的攻击盲点，在人类保护泰





# 全成就列表



| 成就名称 | 成就点数 | 简易说明 |
|---|---|---|
| Shock Therapy | 10G | 利用矛叉枪射中一个敌人并且利用特殊射击模式的广范围电击电到另外三个敌人 |
| Romper Stomper | 20G | 踩爆 10 个四角有亮灯内有补给的盒子 |
| The Engineer | 10G | 收集 10 个设计图 |
| Made Us Whole | 10G | 任意难度通关游戏 |
| Frozen in Time | 10G | 杀死 50 个处于时间静止状态下的敌人，使用超能力或者蓝罐均可，敌人死亡的时候必须处于时间静止状态 |
| First Aid | 10G | 使用 10 次快速回复 |
| Collect Peng | 20G | 找到职业工程师奖杯 |
| ...And Stay Down | 10G | 踩死 25 个在地面爬行的敌人，含腿被打断的 |
| Think Fast * | 15G | 利用隔空取物投掷的方式杀死 30 个敌人 |
| The Nanny | 10G | 不引爆杀死 30 个爬行者，爬行者是婴儿状敌人，不引爆杀死的话要从侧面射击它的头部，6、9、13 章中有大量这种敌人 |
| C–Section | 10G | 用聚能枪的特殊射击模式射击，在敌人爬起来之前再用第一种射击模式杀死 |
| Going for Distance | 20G | 刺穿一个敌人并使它飞离 17 米以上，最后还要把它钉在墙上。 |
| Taste of your own Medicine | 20G | 利用切割者的断肢把它钉在墙上杀死它，切割者就是最开始遇到的那种最普通的敌人。 |
| It's a Trap! | 20G | 利用掷弹筒的主射击模式干掉 20 个敌人，注意不能直接打到敌人身上 |
| Necro Flamb é | 10G | 利用火焰喷射器杀死 50 个敌人 |
| Peek a Boo! | 20G | 用寻觅者狙击步枪的瞄准射击杀死一只跟踪者，跟踪者就是那种跟踪者一样冲撞过来的家伙 |
| Brute Juke | 10G | 无伤杀死残暴者，残暴者是那种大块头，双肩弱点的敌人，建议在石村号上遇到它的时候完成这个成就，因为这里超能力补给较为充足 |
| Shoot the Limbs! | 10G | 把一个怪物的四肢都打断称为削人棍，削 25 个人棍即可 |
| Bouncing Betty | 10G | 利用孢囊吐出的爆弹干掉它自己，孢囊是那种附在地板或墙壁上的孢子状敌人，随便捡个尸体什么的冲一个附着在地板上的怪物扔过去，它就会吐出一个炸弹自杀 |
| Skewered in Space | 15G | 把一个敌人钉到减压窗上致使窗子爆裂 |
| The Librarian | 10G | 收集 100 个录音 |
| Clean Cut | 10G | 利用射线枪的第一种攻击模式切掉潜伏者的 3 个触须。潜伏者是那种张开三个触手发射酸液远程攻击的，瞄准触手根部一枪下去就能断三条触手 |
| Lawnmower Man | 10G | 利用电锯的一发子弹干掉 4 个敌人，尽量选择群居者或者爬行者 |
| The Electrician | 10G | 收集 10 个半导体 |
| The Sampler Platter | 20G | 使用每种武器杀死一个敌人 |
| Lightspeed de Milo * | 10G | 分解光速小子雕像 |
| Looking good | 10G | 购买高级装甲 |
| Clever Girls | 10G | 第一次面对跟踪者时胜利 |
| Torment Me No More | 20G | 杀死 Tormenter |
| The Graduate | 20G | 活着杀出幼儿园 |
| My Boom Stick | 20G | 用射线枪的地雷一下炸死 6 个敌人 |
| Patient on the Loose | 15G | 购买第一件装甲 |
| Derailed | 20G | 通过列车关卡 |
| One Small Step | 10G | 通过第一个零重力空间 |
| Operation! | 15G | 重返石村号 |
| Knock Knock | 25G | 通过钻机关卡 |
| Elevator Action | 15G | 在第七章的电梯中杀死所有敌人 |
| Shut Down | 10G | 战胜 AI |
| Powered Up | 15G | 完成太阳能反射谜题 |
| Cross your Heart, Hope to Die | 30G | 从 Eye Poke 中逃脱 |
| Hornet's Nest | 30G | 摧毁 Tripod 巢穴里的所有敌人 |
| Fully Outfitted | 30G | 把装甲以及技能全部升到最高级 |
| Picking favorites | 30G | 把任一武器升到最高级 |
| Vacuum Cleaner * | 30G | 在自己存活的前提下利用打碎减压窗造成的真空风压吸走 20 个敌人 |
| The Fugitive | 50G | 从设施中逃脱 |
| The Final Sacrifice | 50G | 摧毁圣物 |
| Hard to the Core | 50G | HC 难度通关 |
| Fully Loaded | 50G | 把任意四件武器升到最高级并装备在身上 |
| Mission Impossible | 50G | Zealo 难度通关 |
| Epic Dismemberment | 50G | 游戏中断肢 2500 次 |

说明：未特别作出解释的成就是流程中自然获得的成就，难点成就以 * 号表示。



## 难点成就详解

### Vacuum Cleaner

第 3,4,7 章才有上面写着“FUTURE EXPANSION”的窗户，不能在同一个地点重复读档刷，一般情况下二周目能解开。如果把敌人钉到窗户上，还能解开 Skewered in Space 这个成就。

### Lightspeed de Milo

第三章商场左边有个在旋转的卡通雕像，这个就是我们要肢解的目标，如果错过了，第六章遇到艾丽的时候还要来一次这里，别再错过了。

### Think Fast

隔空取物（Kines.i.s）能力是主角取得的第一个能力，效果是可以吸起任何非生物物品，包括敌人的尸骸，这个成就尽量在游戏靠前阶段解开，因为后期的敌人的耐久力提高后相对而言要麻烦一些。

卷首特集 特别策划 劲作前瞻 成就集中赢 典藏攻略 实用技术 软组织



| 龙之世纪II | EA/BioWARE | 动作角色扮演 |
| --- | --- | --- |
| X360 Dragon Age II | | 美版 |
| 2011年3月8日 | 1人 | 59.95美元 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：17岁以上 |

作为一款高素质的美式RPG，《龙之世纪II》除了拥有美式游戏一贯具有的高自由度，还有了一个新的优点，那就是动作游戏般出色的战斗手感，比起前作来可以说更加接近一款满分游戏的标准。本游戏任务设置非常人性化，跟着箭头走就不会卡关。因此除了特殊情况，攻略里就不会提到如何走或者去哪里这些问题了，如有疑问可以查看后面的地图。最后再说一句，本游戏诚意向所有玩家推荐，即使你之前没有接触过美式RPG，玩过之后也会爱上这个系列的。

文 无名 美编 NINA

# DRAGON AGE II

# 操作

DRAGON AGE II

**战斗操作**

| | |
|---|---|
| 左摇杆 | 移动 |
| 右摇杆 | 视角转换 |
| 十字键 | 切换目标 |
| A | 普通攻击 |
| B/X/Y | 技能攻击 |
| LB/RB | 切换当前操作队友 |
| LT | 显示作战菜单 |
| RT | 切换技能板 |
| START | 开启菜单 |
| BACK | 开启地图 |

**非战斗操作**

| | |
|---|---|
| 左摇杆 | 移动 |
| 右摇杆 | 视角转换 |
| 十字键 | 切换目标 |
| A | 对话／调查／拾取／确定／拔出武器 |
| START | 开启菜单 |
| BACK | 开启地图 |

注：本作的基本操作方法较之前作没有大的差别。但是本作的所有选项，包括菜单选项和对话选项，都采用了《质量效应》式的选项环模式，即选项呈环状分布，需要选择某种选项的时候把左摇杆推到相应的方向再按 A 选择。剧情选项的话切记要看到要选的选项发亮再按 A 键选择，否则有选错的可能。

# 部分名词解释

DRAGON AGE II

## DPS

DPS，就是英文 Damage Per Second 的缩写，意思是单位时间所能造成的伤害。在游戏中 DPS 有两种意思：一种是单纯指伤害，另一种指的是能造成这种伤害的角色——伤害就是说某种角色或者技能在单位时间内给敌人造成的总杀伤量（包括对单体和对群体），数值越高输出越高；角色方面则指这个角色的职业能担任 DPS（输出）的任务，一般游戏中的法师、近战专精型战士等高伤害职业都属于 DPS，DPS 可以使普通攻击型的，也可以是技能型的，有些职业虽然常规攻击不是很强力，但是拥有着非常强大的攻击型技能，能在短时间内造成巨大的杀伤，这种称作爆发型 DPS，需要在短时间内秒杀掉一些敌人的时候会非常管用。



## 仇恨

仇恨是决定怪物攻击哪个目标的标准，当角色对敌人造成伤害或者回复己方角色的行为以及使用各种状态类技能时都会产生一定量的仇恨。在攻击行为没有受到阻断的前提下，敌人会优先攻击当前仇恨最高的一名角色，简单来讲，通常给予敌人的伤害越大，仇恨就越高。一般来讲，各种 DPS 容易吸引怪物的仇恨，而魔法 DPS 一般又有着非常脆弱的生命力和防御力，在敌人的集中攻击下很难存活。为了保护他们，就需要队伍中的肉盾角色起到拉怪的作用，一般来讲，这类肉盾角色又没有 DPS 招式，这就需要他们使用特殊的战术类招式：通过某种技能在瞬间制造大量仇恨值吸引敌人攻击自己，比如很常见的挑衅等等。



## AOE

Area of effect 的简称，最简单的解释就是范围杀伤技能，一次攻击多个目标的行为，这种行为一般是魔法 DPS 的专长，这种行为能够在短时间内迅吸引大量敌人的仇恨，对于发动 AOE 的角色来说是非常危险的行为，一般来讲肉盾要配合好 AOE，一看到 AOE 发动就要使用拉仇恨的技能避免发动者受到敌人的攻击。




## BUFF

BUFF 一词在游戏中的意思主要是指对角色使用增益系的各种魔法，这个词汇多流行于网络游戏中，通常指给某一角色增加一种可以增强自身能力的魔法。后来 BUFF 的意思得到了延伸，角色进入某种特殊的攻击状态也可以称为使用了 BUFF，广义的 BUFF 也包括一些暂时提升某项能力并同时降低另一种能力的状态，比如降低生命值和防御力造成攻击力暴升的狂战士状态。

## CD 时间

CD（Cool Down）时间是技能冷却时间的缩写，意思是当玩家使用一个技能之后，会有一段时间无法再次使用这个技能（比如某技能的 CD 时间是 30 秒，当你使用这个技能后，在接下来的 30 秒内将无法再次使用该技能）。CD 时间系统是厂商为了保证游戏的平衡性设定的一个系统，不同的技能所需要的 CD 时间也各有不同，通常能力越强的技能，CD 时间越久。本作的 CD 时间发生在技能效果结束后。

# 同伴介绍

DRAGON AGE II

## 同伴详细情况综述

### 霍克 Hawke

游戏的主角，出身于洛瑟林（Lothering），是个值得大家信赖的年轻人，在洛瑟林被黑潮大军毁灭的惨剧中，他奋力杀出一条血路来到了 Kirwall，即将等待他的是何等命运，还无从知晓。

### 卡尔维尔 Carver

卡尔维尔和主角一样，都是从洛瑟林的毁灭中逃生的幸存者，他是个性急的年轻人，做事不过大脑。他被认为是霍克的弟弟，人们也都是这么认为的，但是大家都忽略了他个人的一些优点，这导致他对霍克有一种反抗情绪。

他和其他同伴不一样，开始的时候对霍克的态度就是倾向于对抗的。

培养方向：战士，双手武器，物理 DPS 方向。

### 贝塔妮 Bethany

贝塔妮是霍克的姐姐，她是一个魔法师。她情感比较纤细，比起冲动暴躁的卡尔维尔来说，贝塔妮更容易与霍克建立友情。后期可能会死去或者离队成为灰鹫护国团的成员，最后一战中根据玩家的选择不同她有可能加入或敌对。

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

培养方向：法师，生命大师，治疗和辅助系的法师

注：卡尔维尔和贝塔妮只能存活一个，视乎主角的职业，当主角是战士或者游侠的时候，贝塔妮就会活下来，而卡尔维尔会在序章战死；当主角是魔法师的时候，卡尔维尔会活下来而贝塔妮会战死。

### 埃芙琳
**Aveline**

埃芙琳是个圣堂骑士，在霍克逃出洛瑟林的路上相遇，之后一起来到了Kirwall，她加入了圣堂骑士，她是个忠实的圣教信徒，和所有的魔法师关系都不太好。她的性格就像她的面部线条一样刚正不阿。

培养方向：战士，盾剑结合，标准肉盾

### 瓦瑞克
**Varric**

矮人游侠瓦瑞克是主动上门要求和霍克一起冒险的，他和其他矮人不同，没有那标志性的胡子，也不像一般的矮人那样倾向于用重武器在敌群里绞杀。他擅长使用机械弩，从来都是弩不离身。而且他很有幽默神经，有时候拿他开开玩笑也不会惹他生气。

培养方向：游侠，弓兵，干扰者

### 安德尔斯
**Anders**

这名角色初次登场是在《龙之世纪：起源：觉醒》中，他是个被驱逐的学院法师，还是个前灰鹫救国团的成员。现在他致力于帮助法师脱离圣堂骑士的控制。

他是全队最值得信赖的回复者，专属的天赋更能提供大范围的回复和复活。

培养方向：法师，生命大师，回复者

### 梅瑞尔
**Merrill**

自由精灵的一员，居住在Kirwall城外的Dales，是个精研精灵古老魔法的法师，但是由于精灵和人类的长期对抗，她对人类存在偏见，但是作为一个精灵，她非常富有同情心。如果主角不是魔法师的话，那么她就是魔法输出的主要人选。

培养方向：法师，元素法师，魔法DPS

### 芬里斯
**Fenris**

虽然他的体质非常适合做一名法师，但是芬里斯还是选择成为一名战士。他经常把自己置身于战斗最前线，挥舞着巨大的双手剑战斗，无惧对手的攻击。芬里斯非常讨厌残忍和粗暴的行为言语。

培养方向：战士，双手武器，物理DPS

### 伊莎贝拉
**Isabela**

她也出现在《龙之世纪：起源》中，是她教会了《起源》的主角“角斗士”天赋。

培养方向：游侠，物理DPS或干扰者

### 塞巴斯蒂安
**Sebastian**

塞巴斯蒂安只能通过下载追加内容“放逐王子”才能加入队伍，他和安德尔斯有不共戴天之仇，所以只能容下一个，如果不在剧情中杀掉安德尔斯的话他会立刻离队，由于他加入之前有单独的章节，所以他加入时的能力和装备都是同伴里最好的，值得一用，看玩家的取舍了，如果玩家玩的是法师路线的话可以考虑让他入队。

培养方向：游侠，弓兵：物理DPS或干扰者。







## 同伴详细情况综述

### 卡尔维尔／贝塔妮

因为这两个人只能存活一个，所以就放在一起说了。

**加入情况：随主角职业而定**

**离队情况：**第一章结尾，可选

第一章的最后一个任务Deep Roads Expedition中可以选择他们的命运。

任务出发之前，会有剧情，你的母亲冲出来乞求你不要带他们上路。这时候选择不带上的话，当你探险归来，卡尔维尔会加入圣堂骑士，而贝塔妮会成为学院魔法师。

在这个任务中一定要带上安德尔斯，这样最后有选项，可以让他们去加入灰鹫护国团，或者死亡，如果不带安德尔斯的话，那么他们难逃一死。

**护甲升级**

卡尔维尔：任务Birthright中的最后一个房间里获得升级道具费雷登环状板甲（Feredan Girded Plating）

贝塔妮：任务Birthright中的最后一个房间里获得升级道具祖传守护环（Heirloom Amell Protetive Sigils）

**礼物**

卡尔维尔：第一章，任务Birthright后获得脱布琉斯的文件（Tobriuss's Document）

贝塔妮：第一章，任务Birthright后获得母亲的肖像画（Portrait of Your Mother）

### 埃芙琳

**加入情况：序章加入**

**离队情况：**如果和她的关系没有到一个顶端（即完全友好或完全对抗），在最后一个主线任务中可能会离队。

**护甲升级**

第一章，Lowtown的护甲商店中获得内嵌式护垫（Underpadding）

第二章，Lowtown的护甲商店中获得防震板甲（Impact Plating）

第二章，任务Raiders on the Cliffs后获得伸缩锁子甲（Flex-Chain）

第三章，任务Favor and Fault中可以在Jeven身上找到可变式护具（Deflecting Joints）

**礼物**

第二章任务Offered and Lost中可以获得她的骑士盾（The Shield of the Knight Herself）

## 瓦瑞克

**加入情况：第一章加入**

**离队情况：**不可离队

**护甲升级**

第一章 Lowtown 里的服装店（Apparel shop，不是护甲商店）中获得铭文皮甲（Inscribed Leather Harness）

第二章，港口（docks）的 Shady Merchandise shop 中可以发现袖中乾坤外套（Coat Lining with Concealed Pockets）

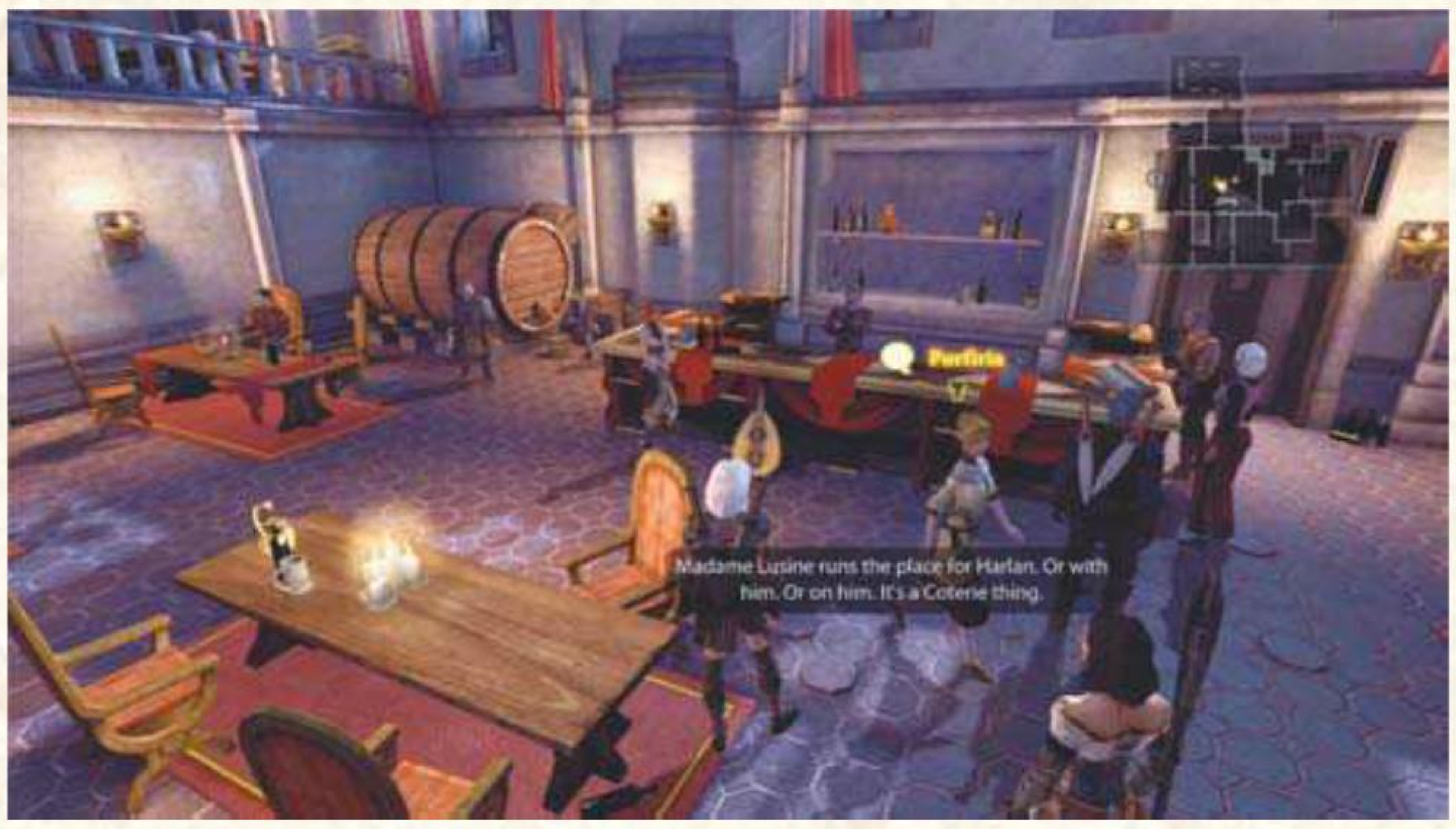
第二章，任务 Family Matter 中可以获得嵌银布衣（Silverite–Reinforced Buckles ）

第三章，任务 Finding Nathaniel 中可以获得龙皮胫甲（Drakeskin leg Straps）

注：一般来讲一周目很难接到这个任务，这个任务需要在《龙之世纪：起源：觉醒》中完成伙伴女游侠 Nathaniel 的相关任务继承存档才能接到。

**礼物**

第二章，Lowtown 的装饰品店中可以获得泰特拉斯纹章戒指（The Tethras Signet Ring）




## 安德尔斯

**加入情况：第一章前期可加入，完成任务 Tranquility**

**离队情况：**在任务 Dissent 中如果没能和 Dessent 好好对话就直接开战的话，那么很可能会导致安德尔斯离队；而如果在 DLC 内容“放逐王子”中选择完成塞巴斯蒂安的任务的情况下甚至必须杀掉安德尔斯。

**护甲升级**

第二章，Lowtown 的 Lirenes's Fereldеn Imports 中购入装甲骨架（Armor Struts）

第二章，Gallows 的中庭，法师用品商店（Mage Goods）中可以买到枸杞纤维织物（Lyriu Weave）

第二章，任务 Dissent 中可以在地牢里找到精神结晶（Spirit Essence）

第三章，任务 Best Served Cold 后入手地下法师印记（Sigil of the Mage Underground）

**礼物**

任务 A Better Pill 中可以入手特温特圣教纹章（Tevinter Chantry Amulet）





## 梅瑞尔

**加入情况：第一章早期，完成 Long Way Home 的过程中**

**离队情况：**如果和她的关系没有到一个顶端（即完全友好或完全对抗），在最后一个主线任务选择与圣堂骑士结盟中可能会离队。

**护甲升级**

第二章，Hightown 里的 Robes by Jean Luc 可以得到锦织内衬（Samite Lining）

第二章，Sundermount 精灵营地里 Ilens Crafts 处可以购入精雕细琢铁木纽扣（Carved Ironwood Buttons）

第二章，在 Sundermount 山的山顶附近可以找到暗精灵银丝刺绣（Silver–Threaded Dalish Embroidery）

第三章，任务 A New Path 中有一个狂傲恶魔，从它的尸体上可以找到圣兽角皮带扣（Halla Horn Buckles）

**礼物**

第二章，Sundermount 精灵营地里 Ilens Crafts 处可以购入圣兽木雕（Wooden Halla Carving）

第二章，任务 A Murder Of Crows 中可以在盗贼首领身上发现锡兰木戒指（Sylanwood Ring）

## 伊莎贝拉

**加入情况：第一章任务 Fools Rush In 后加入**

**离队情况：**她的情况非常特殊，首先是必须时刻保持她的态度位于不完全偏向某一方，然后在第二章后期的主线任务 Following the Qun 进行中才会发生和她的友情事件；该任务进行完后会在自己的公寓里碰到她，一定要站在她的一边，否则无论关系进展到何种程度她都会离队。

**护甲升级**

第二章，Lowtown 里的服装店里获得硬骨（Rigid Boning）

第二章，Hightown 里的 Robes by Jean Luc 可以得到硬骨架束胸（Supportive Corselet）

第二章，任务 To Catch A Theif 中 Lowtown 里的 Lost–End Foundry 中的一个箱子里可以获得纯羊毛里衬（Lambswool Insoles）

第三章，第三章，任务 A Murder of Crows 中可以发现硬质皮板甲（Boiled Leather Plates）

**礼物**

第二章任务 Blackpowder Courtesy 中可以找到瓶中船模（Ship in a Bottle）

第三章，废弃通道（Disused Passage）中可以找到北方部落护身符（Rivaini Talisman）

## 芬里斯

**加入情况：第一章完成任务 Bait and Switch 后去他家里找他谈话可以加入**

**离队情况：**同样比较复杂

如没有完成任务 Bait and Switch 的话，立刻离队。

A Bitter Pill 中没有去奴隶主营地（Slaver Camp）杀光奴隶主的话，他都不会加入。

任务 A Bitter Pill 如果更换队员，让芬里斯离开当前小队的话，那么他也不会加入。

最后的主线任务中如果支持法师的话可能会离队。





### 护甲升级

第二章，Hightown 里的 Robes by Jean Luc 可以得到特温特信标（Tevinter Spirit Symbol）

第二章，港口（docks）的 Shady Merchandise shop 中可以发现枸杞纤维鳞甲（Lyrium Scales）

第二章，A Bitter Pill 的任务中可以获得强化皮带（Reinforced Straps）

第三章，任务 Mine Massacre 的高位龙身上可以捡到炼成树脂（Enchanted Resin）

### 礼物

第二章 Lowtown 的 eleven alienage 中可以找到精灵统领之书（The Book of Shartan）

第三章任务 Best Served Cold 中可以获得慈悲之刃（Blade of Mercy）

## 塞巴斯蒂安

**加入情况：购买 DLC“放逐王子”并完成任务 Duty 和 Repentance**

**离队情况：**如果没有按照圣教指令杀掉安德尔斯的话，那么他会离队，最终战前站在法师一方的话他也会离队。

### 护甲升级

第二章，Gallows 里的护甲商店（Armor Shop）中可以发现炼成关节甲（Enhanced Articulation）

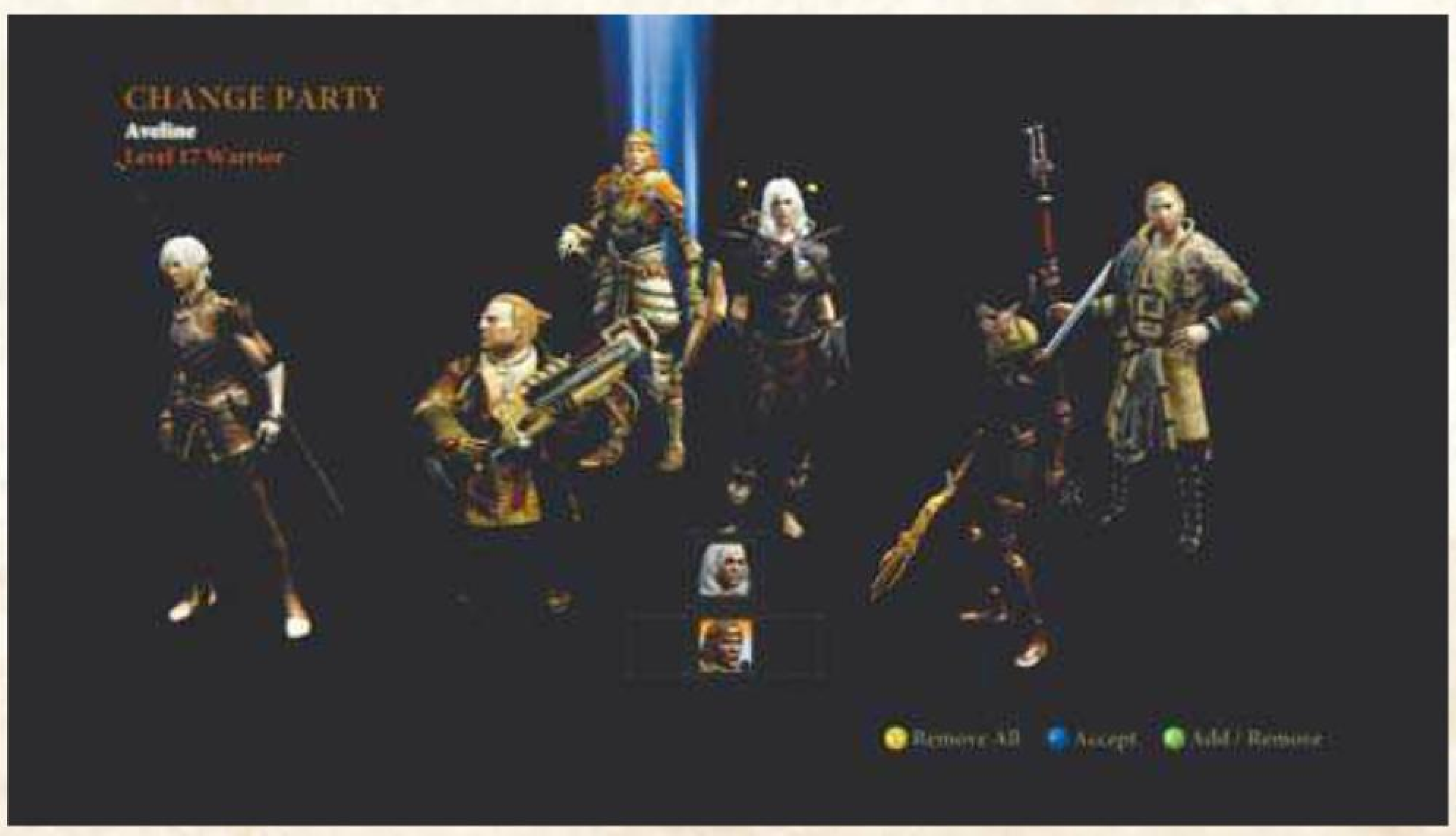
第二章，Hightown 里的 Olafs Armory 中可以找到强化臂环（Reinforced Bracers）

第二章，任务 Repentance 中在 Harriman Eastate 可以找到甲内束腰（Mail Undertunic）

第三章，任务 Best Served Cold 中，在夜晚的 Hightown 的一个 Templar Lieutenant 身上可以发现忠诚守护（Protection of the Faith）

### 礼物

第二章，任务 Repentance 中可以得到斯塔克海文长弓（Starkhaven Long Bow）




# 系统解析

DRAGON AGE II

注：本作一共有三种职业，战士（WARRIOR）、游侠（ROGUE）和法师（MAGE）。所有角色都包含在这三种职业中。

## 战斗系统详解

在野外或者在城市中的特殊事件会和敌人展开战斗，虽然本作看起来动作性很强，但是无论操作还是控制感都与前作相差无几。




### 普通攻击

按 A 键是普通攻击，攻击目标就是头上带有箭头的敌人，攻击方式随武器而定。一般的近战武器，比如单手剑，双手剑，钉头槌，手斧等等武器的攻击方式是近身劈砍，只有在敌人近身的情况下才能打中，如果敌人离的过远，角色会提醒说敌人不在攻击范围之内，并自动向敌人的方向移动，直到近身才展开攻击。而弓箭和手弩的普通攻击方式是射箭，属于远距离攻击，不必贴近敌人，当敌人进入射程，弓箭手就会直接站在原地进行射击，值得一提的是弓箭也能抵近射击，但是杀伤力没有任何提升，所以弓箭手最好能够占据高点远离敌人射击，如果敌人贴得过近最好立即逃开让我方的肉盾拉住敌人，总之尽量不要让弓箭手被敌人近身。而法师的普通攻击是发射魔法球，算远程攻击，但是一般来讲射程比弓弩要近。三种基本职业的攻击力决定方式是不同的，战士的攻击伤害由强壮决定，游侠的攻击伤害由敏捷度决定，而法师的攻击伤害由魔力决定。技能的攻击伤害计算公式中的“基本攻击力”即为此三项能力。

## 技能使用

技能分为主动技能和被动技能。

### 主动技能 Active abilities

主动技能的施放需要消耗不同的能力值，魔法类的技能消耗魔法值，即人物生命值下方的蓝色槽，而非魔法类的技能消耗耐力值，即生命值下方的黄色槽，没有任何一名角色同时精通魔法类技能和非魔法类技能，也就是说没有角色能够同时拥有魔法槽和耐力槽，在使用药品的时候不会用错。

XYB 三个键的作用是释放被安排在技能板上的主动技能，而且只有主动技能可以被安放在技能板上。技能板有两块，按 RT 可以切换为第二块，也就是说在技能板上一共可以放置六种主动技能。

主动技能分为攻击类、回复类、状态类和战术类四种。所有的主动技能都有冷却时间的设定，在战术板上选择使用技能之后该技能就会发动，发动完后进入冷却阶段，在图标重新亮起之前无法再次使用该技能，持续型的技能会在效果消失之后进入冷却时间，比如法师的技能火焰风暴（FireStorm），在天上落下火球的效果结束之前，技能是不会开始冷却的。



攻击类技能包括物理攻击技能和魔法攻击技能，这类技能主要的作用是对敌人造成伤害，有些攻击类技能还会使敌人附加异常状态。技能攻击力的计算公式是“基本攻击力＋技能攻击力加成”，基本攻击力就是决定每个职业普通攻击伤害值的那项能力，比如战士的技基本攻击力是用力量计算的，而法师的基本攻击力由魔力计算，游侠的基本攻击力由敏捷计算，技能攻击力加成有两个方面，一方面是技能本身的攻击力提升，一方面是攻击倍率，用战士的技能盾牌猛击举例，该技能本身的伤害是基础攻击力+56，4倍物理伤害，也就是说该技能攻击力为（基础攻击力+56）乘以4，如果技能有基础伤害加成的话，那么就是还要算上一定倍率的基础伤害加成（2倍基础伤害值的话，就是基础攻击力乘以2），如果技能是多次连击的，那么还要乘以连击数；而部分属性魔法的伤害计算要复杂一些，魔法伤害由基本的元素攻击力和魔法师本身的魔力构成，前者手对方抗性影响，后者是前者的加成，本身不受抗性影响，但是如果对方完全抵抗这种属性的话，那么0伤害的加成也会是0，所以尽量不要用对方抵抗属性的元素魔法（比如用火烧高位龙），但是由于没有敌人对灵魂魔法有抗性，所以灵魂魔法的输出时最稳定的。战士和游侠的攻击技能都被归为物理攻击技能。物理攻击技能发动都是即时的，没有画面暂停，如果目标敌人在攻击范围之内就会立刻发动。比如说游侠初期攻击技能背刺（BackStab），按对应按键之后游侠就会立刻消失，并且来到目标敌人背后刺一刀。另一种攻击类技能是魔法攻击技能，比如说法师初期的攻击技能火球术（FireBall），按下对应按键之后画面会暂停，出现法术范围框，用A键决定法术的释放范围后才能释放法术。本作取消了咏唱时间，一旦攻击范围决定，马上就对目标敌人发射一枚火球。法师在咏唱法术的时候千万不能受到敌人的干扰，否则以法师脆弱的防御能力很可能直接被围攻致死。有可能的话最好把法师安排在全队的最后，让他们受到攻击的机会降到最少。最后要再次强调，本游戏取消了咏唱时间的设定，完全以出招硬直来表现魔法咏唱和物理攻击技巧的蓄力，一般来讲越强力的法术和技能的硬直时间越长，在硬直期间受到零星攻击的话技能发动不会终止，但是短时间受到过多的集中攻击或者致晕的攻击的话法术系技能马上就会终止，角色进入眩晕状态（理论上讲物理攻击系技能也可以因承受攻击而终止，但是由于出招动作较快，除非非常凑巧，否则一般的物理攻击技能不会被打断）。而且强力技能一般收招都会比较慢，在长时间的收招硬直状态下会成为敌人的活靶子，使用强力技能的时候一定要注意位置，不要在对方包围圈之中发动硬直很长的技能。



回复类技能顾名思义，主要作用是回复生命值以及异常状态，需要使用此类技能的时候一般都是情况比较危急的时候，如果回复类技能的使用者处于敌人的包围之中的话很可能技能还未使出就被连击致晕，不仅起不到解困的效果，还会把队伍带向危机的深渊。建议让一名法术系角色专司回复，在远离战场的地方支援战斗。除了法师之外，其他职业也都有一些类似急救的即时回复类技能，可以用来救急。本作的回复系技能冷却时间远远长于前作，所以不能连续使用回复技能，回复的时候要选好时机。

状态类技能就是我们俗称的BUFF，即给角色加上各种有利状态，如能力暂时上升，进入某种攻击模式等等，比如法师的技能“Heroic Aura（英雄斗气）”可以使全小队成员的攻击力上升15%，防御力上升10%，而游侠的技能“Lacerate（切裂）”，可以让游侠进入“出血攻击”模式，在此模式下游侠的每次攻击都有一定概率使对方进入出血状态，进入出血状态的敌人在受到攻击的时候会额外失血。在发现敌人之后，在敌人冲到面前之前加好有利状态是战斗的基本准则。一般来讲，能力暂时上升的技能可以给别人施放，而攻击模式类技能只能给自己施放。很多使玩家进入某种攻击模式的技能都是有一定副作用的，比如某种能力暂时下降，某些攻击类技能无法使用等等，如果战斗结束之后想要结束这种模式的话可以在战术板上再次使用该技能，这时候攻击模式解除，这种技能才会进入冷却状态，否则这种模式会一直保留，这种改变战斗模式的技能的消耗模式也与一般技能不同，状态类技能一般是按比例消耗耐力或魔法值，消耗掉的这部分耐力或魔法值不会恢复，除非该状态解除。

战术类技能就是本身不对在场角色的数值产生影响（不会造成伤害和回复效果），而是整个战局产生影响，号称战术师的游侠有多种此类技能，比如初期技能“Evade（回避）”，可以用跳跃来迅速拉开和敌人的距离，而“Armistice（停战协议）”技能可以让敌人对某位同伴的仇恨值瞬间清零，将仇恨值转移到另一名队友身上，配合肉盾型战士提升防御力的技能“Shield Defense（盾防御）”，可谓把敌人玩弄于手心，方便游侠展开下一步的战斗。活用这种技能可以让战局向着有利的方向发展，在一些困难的战斗中可以多使用。

## 被动技能
Passive abilities

被动技能是不能放在技能板上的，只要习得了这类技能，就会永久性地发挥作用，有些被动技能的作用是永久性提高角色的某一项能力，比如法师的“Elemental Mastery（元素大师）”可以永久提升法师的火焰和冰霜伤害25%，而有些被动技能则会让角色获得某种职业特有的战斗模式，比如说游侠的初期默认技能“Dual Weapon（双持武器）”可以让游侠双手持有武器进行战斗，而战士的出其默认技能“Two-handed（双手武器）”技能，角色才能使用双手大剑，这些技能都是职业独有的，默认习得且无法被其他职业习得。这种攻击模式变化与主动技能中的状态类技能不同，相当于让你获得某种“使用资格”，比如上面提到的“Dual Weapon”，只是让你获得双持武器的资格而不是发动这个能力才能双持。这类技能更多地见于主角特有的几个天赋的初始技能，比如说狂战士天赋的初始技能“Berseker”，只有学会它才能开启其他的狂战士天赋技能（而且还有能力加成），可以说，习得被动技能是提升角色战斗力的关键。如果想应付后期复杂多变的战斗，被动技能是一定要掌握的。

关于技能习得的各种建议，请看下方“角色能力”部分的讲解。



## 即时战术




战斗中按LT可以开启即时战术菜单，这个菜单是对战斗起着重要的辅助作用。开启菜单之后画面暂停。菜单正上方和正下方的两项是快速回复。上方是快速回复生命值，每次使用快速回复都消耗回复生命值的药品一个，根据生命值剩余量的不同使用不同的药品，生命值在50%左右的话优先使用小回复药，生命值低于25%则优先使用大回复药；而正下方的图标是快速回复魔法/耐力值，回复的标准与快速恢复生命值相同。快速回复和使用技能一样，都有冷选时间，杜绝了嗑药战术，不过冷却时间不是每个角色共通的，就是说A角色使用快速回复之后进入冷却时间，但是切换为B角色的话就能马上进行快速回复，在全队陷入危机关头的时候可以不断切换角色吃药扭转局势。

左右两肩的两个选项是命令队伍中的NPC在原地待机或前往指定地点，原地待机指令适于在一些复杂环境下使用，比如地面有陷阱的时候，可以命令队伍原地待机，游侠上前排除险情之后全队再前进，或者全队在敌人的视野外待机，游侠利用潜行到敌人后方暗杀敌人的魔法师再全线开战等等；而前往指定地点多半用于重新集结队伍，因为在AI默认设定中，交战的优先级大于逃走。而有的时候敌人会从四面八方包围我们，我们需要先逃出敌人的包围圈再做打算，但是这时候AI的劣势就体现出来了：他们会在原地和敌人缠斗而不会跟着我们跑，切换控制角色的话已经跑出包围圈的人会跑回来聚拢，战局就会比较危险了。这里可以利用前往指定地点的功能先让NPC跑出去。

正左和正右两个选项是技能使用，主要作用是使用一些没安排在技能板的技能，如果经常需要加BUFF的话这个功能会用得很多，比如说对于一个肉盾，经常要同时加上三四个BUFF，在战斗的时候也可能经常使用三四个攻击类或者战术类技能，技能板只能装下6个，那么就还有一两个技能要用这个菜单来使用了。正左方的技能是状态类技能，加BUFF的话选这边；而正右边是攻击类、回复类和战术类技能，需要使用某种技能直接对敌人造成伤害或者回复的话选这边，混战中不要记错。

右下和左下的两个菜单是使用药品和攻击型物品，左下是药品菜单，需要手动吃药的时候可以进入这个菜单选择，虽然说快速回复功能很便捷，但是还是有很大可能滥用回复药，比如说生命值刚刚低于50%，这时候用快速回复很可能会使用一个回复60%生命值的药品，这就是浪费。如果战况不是很紧张的话可以手动开这个菜单使用一个小回复药。右下方的菜单是使用攻击道具，攻击道具包括毒药和炸弹，这些东西需要自己制作，在自己的据点里有专门可以制作毒药和炸弹的工作台。毒药有很多种（“毒药”这个说法只是个概称），毒药的主要目的是使敌人进入异常状态，比如最简单的中毒，眩晕，还有可能让敌人进入虚弱状态等等，但是有很多敌人是不吃某种异常状态的，所以毒药也不是万能的。而炸弹的作用就相当单纯了，主要作用就是使敌人损失体力，可以当做攻击类魔法来使用，不过在队伍配型良好的情况下，炸弹的用途不是很广泛，可以在法师没有魔法值的情况下接个短，不能当做常规攻击手段。

利用好即时战术菜单，才能在情况复杂的战斗中获胜。所以不妨随时把手指搭在LT键上，一看情况不对就立刻调出即时战术菜单救急。

## 战斗具体情况讲解

由于本作动作性的加强，战斗时的注意事项相对多了起来。除了一般的技能搭配之外，走位的重要性得到了空前提升。当然，大家不要忘记，本游戏归根到底是一款RPG游戏，操作技术再好也比不上扎实的能力成长，这里只会讲解一些基本的战斗情况，至于更高层次的战斗心得只能靠大家在战斗中不断摸索。

首先是进入战斗，在发现敌人之后角色会立刻拔出武器进入战斗状态，所以可以凭借这一点来判断周围有没有敌人。进入战斗前先要观察好周围的地形和场景情况，根据情况不同选用不同的战术，如果在开阔的平原地带，敌人成散兵线冲杀过来的话就要想办法把敌人聚集到一起，这时候可以利用的办法很多，比如说向一个方向突围，后撤到狭窄地带等等，而如果在室内环境，就可以省去聚集敌人的步骤，直接排开阵势准备迎敌就可以了。观察场景的另一个目的是观察场景中有没有陷阱机关，被陷阱机关击中的话损失会比较惨重，比如被捕兽夹集中会导致暂时行动不能，而踩到喷火和弓箭机关则会直接受到伤害。如果发现了地面上有红色闪光，那么就要派遣游侠先一步拆除（在看到机关的时候，角色会说一句类似于“此地有危险”的台词，这时候停下脚步观察一般就能找到机关了。

由于队伍中总共只能容纳4名角色，所以如何排兵布阵就值得考量了。组成阵型的基本原则是肉盾在前，游侠游走，法师在后。笔者组成的队伍是两游侠一战士一法师。法师负责回复以及范围魔法AOE，两游侠一个用双剑，一个用弩。用弩的游侠负责牵制和攻击对方的远程攻击单位，双剑游侠负责潜行，游击和物理DPS，杀伤对方队伍后面的魔法师。而战士在前面顶住对方的攻击，同时吸引仇恨来保护后面的法师，这个阵型比较偏重于攻击，追求稳重的玩家可以使用两战士一游侠一法师的组合。这样可以保证后方的法师基本安全。






和敌人正式交战的时候要时刻留意两个地方，一是画面左下方的角色状态栏，二是画面右上方的小地图。状态栏不必向大家详细解释，看到某项数值比较低之后要及时补充。再次强调一下本作中我方队伍只有4个人，死掉一个很可能就会战力大损前功尽弃；而魔法/耐力值过低的话会导致角色无法使用技能，大大影响角色的战斗力。而小地图则能帮助你发现敌人的增援，从而重新进行战斗部署，在交战状态下敌人会在小地图上以红点显示。另外提醒大家，本游戏没有任何一场战斗会出现杀不完的敌人，BOSS没有召唤杂兵的能力，BOSS战中




杂兵出现的时间地点基本上都是固定的，一旦看到场景中突然出现了多个红点就要重新组织攻势了。

战斗的基本方法是普通攻击和技能攻击并重，以减少敌人有生力量为主要目标。战斗中要注意观察，迅速分析对方不同单位对你的威胁程度以及消灭难度。比如说在某场战斗中，敌人是很普通的一群没有名字的圣骑士，交战之后发现对方的圣骑士队长对你的威胁最大，但是圣骑士队长的血和防御并没有强到需要砍两三分钟的程度，那么就可以先把他杀掉，剩下的一群乌合之众就不足为虑了；而在BOSS战当中，由于BOSS一般会非常强力，要消灭的话通常需要浪费很长时间，这时候就要先消灭掉所有的杂兵之后专心围攻BOSS，否则杂兵一多会打得我们手忙脚乱。如果发现某个敌人给你带来了重大杀伤的话，请及时用十字键切换目标，优先干掉他，即使没法杀掉他，把仇恨吸引过来也是好的。

战斗中要做到各司其职，NPC要事先设定好战术槽，而玩家也要扮演好自己的角色，尽量不要越权行事，比如说玩家控制肉盾型的战士，那么就不要想着杀人；如果是扮演负责回复的法师，那么就要集中精力观察我方的生命值情况，不要头脑一热就发动一个硬直时间超长的大型攻击魔法。各司其职才能在高难度的战斗中存活下来。

战斗中我方有可能会进入各种各样的异常状态，这些异常状态会在技能板的上方显示，比如某种能力暂时上升，进入某种攻击模式，进入眩晕或者失衡状态等等。这些异常状态通常会随着时间消失。唯一值得一提的状态是受伤状态（injury）。该状态会降低人物能力的最大值，进入这个状态的话需要用急救包（injury kit）来解除。能让你进入受伤状态的情况很多，比如受到敌人的致命一击（critical hit），被爆炸性的陷阱所伤，被机关投射出的弓弩击中，被地板下伸出的长矛刺伤等等，一旦在战斗中不幸进入战斗不能状态，战后复活是肯定会进入受伤状态的。

当前敌人全灭后，战斗结束，角色进入非战斗状态，生命值和魔法／耐力值都会慢慢回复，战斗不能的角色也会复活，但是会进入受伤状态，有时地图上会有多股敌人，在战斗的时候切忌一下把他们都吸引过来，消灭一小拨敌人之后进入非战斗状态可以保证我们有持续的战斗力。

战斗后敌人会留下尸体，我们取得各种装备道具的最重要的途径就是搜刮敌人的尸体。切记不要忘记在战后收尸。

战斗的技巧需要在战斗中不断摸索，当你完成游戏的时候，那么你已经是一个不折不扣的战斗大师了。




## 基本系统解析

除了战斗本身之外，美式RPG游戏的乐趣还有很多，比如在城镇中和人交流、接受并完成各种各样稀奇古怪的任务、收集稀有且强力的装备、按照自己的意愿培养出自己心目中最强的角色等等。下面我们就来介绍一下本作除了战斗以外的基本系统。

### 主菜单操作

按下START键之后我们可以进入主菜单，主菜单也是选项环模式的，如图：




正上方是角色能力及战术设定，右侧向下依次是地图、物品道具，任务指南；左侧从上到下是读档，存档和设定，最下方选项是离开游戏。

在主菜单的各个项目中我们可以调整装备，设定战术等等，可谓十分重要。

### 角色能力

本游戏角色的能力设定和升级方式是传统的美式RPG自由加点，自由培养的模式。

#### 基本能力

首先是基本能力，我们先来看看每种基本能力的作用：



**Strength（力量）**

提升战士的普通攻击伤害，战士的攻击类技能的伤害计算源。对于所有职业来说，升级这项能力可以减少被击打而产生的硬直。

**Dexterity（敏捷）**

提升游侠的普通攻击伤害，游侠的攻击类技能的伤害计算源。对于所有职业来说，升级这项能力可以增加致命一击的概率。

**Magic（魔力）**

提升法师的普通攻击伤害，法师的攻击类技能的伤害计算源。对于所有职业来说，升级这项能力可以增加魔法抗性以及对一些状态类魔法的免疫。

**Cunning（灵巧）**

提升游侠的开锁以及拆除陷阱的能力，每10点灵巧可以让游侠解开／拆除更高一级的锁／陷阱。对于所有职业来说，升级这项能力可提高致命一击的杀伤力（致命一击的默认杀伤力是150%）。

**Willpower（意念）**

对于法师来说，提升这项能力可以提高魔法值，对于游侠和战士来说，提升这项能力可以提高他们的耐力值。

**Constitution（体质）**

对于所有职业来说，提升这项能力可以提高生命值上限。

每升一级可以获得三点升级点数。

可以看出来，职业的不同可以导致主要培养能力的不同。在

升级点数有限的情况下每个职业建议加点的方向也不同。

战士需要冲在队伍的最前面，经常面对成群敌人的攻击。需要主要提升力量和体质。

游侠的战斗方式是游走并趁机发动致命一击，在平常还需要负责开锁以及解除陷阱，需要提升敏捷和灵巧。

法师的战斗方式是施法造成敌人大面积损伤，同时还要负责回复（通常不建议双法师，因为这样很难保证肉盾能够有效拉住仇恨），主要提升魔力和意念。

游戏中的装备会要求某项能力达到某项数值，如果非要装备这件装备的话可以适当在其他能力上加点。

## 天赋与战斗技能

其次是技能，本作的技能设置比前作要简单，只有一套技能体系，就是天赋＋技能体系，每个职业都有不同的技能组成，前作那种意义上的职业技能，比如开锁制药等等能力被取消了。也就是说，消费升级点数学习的技能都是用于战斗的。

天赋系统也较前作有了比较大的改变，本作的天赋不是随剧情或者购买书籍习得的，而是天生具备该项天赋。天赋可以视为角色的发展方向。每个天赋就相当于一条技能树，该技能树上的技能可以通过升级获得的点数来习得。一般来讲技能习得有三个限制：角色等级、基础技能习得情况以及在该天赋上投入的点数。角色等级很好理解，当达不到相应等级的时候就不能习得该项技能；基础技能习得情况是指在没有习得前一个技能的情况下是不能习得下一个技能的，比如战士的“Battle Synergy（通力合作）”技能习得需要先习得“Rally（头领光环）”；最后一种情况是指你要在这条技能树上习得足够多的技能才会获得修习这个技能的资格，比如游侠的强化技能“Merciless Strike（无情痛击）”技能需要在双持武器天赋中习得三个技能才能开启，这一点使得技能习得必须作出取舍，否则就会样样精通样样稀松。

本作因为天赋系统的调整，一个角色可以同时修习数个天赋，天赋的组合就成为了一门学问，升级所获得的升级点数肯定不能让玩家把所有的天赋升级满，所以要有所取舍。根据角色定位的不同修习不同种类的天赋组合。每个角色具有的天赋不同，有的角色可能没有本职业中的某种天赋。关于天赋组合的建议在每个职业的天赋列表后面。

最后要提到的是强化天赋，强化天赋可以视为是升级技能，一般都会使原来技能的效果得到提升，举个简单的例子，法师的攻击技能“Winter's Grasp（冰霜之握）”的强化天赋是“Winter's Blast（寒冰冲击）”，冰霜之握的附加效果是对方攻击速度和移动速度减半，而强化为寒冰冲击后的附加效果是目标100%冰冻并有40%的概率使冰冻的敌人防御力为零，实用性大大提升。强化天赋并不位于技能树的主线上，而是位于原技能的旁边，当习得该技能的时候，强化天赋才能开启学习，习得强化天赋也需要消耗技能点数，强化天赋的设定让玩家更加需要专注于某个天赋而不是分散着每个天赋学一点。

除了每个职业都有的共通天赋，当你的主角是其中一个职业的话，还可以开启三个特别天赋，特别天赋需要消耗特技点数开启，特技点数在升到7级和14级的时候会获得。







# 全部共通天赋列表

## 战士的天赋

### 1. 盾剑结合

**Weapon and Shield**

惯于使用盾牌的战士有着强大的防御能力，虽然这种防御能力是牺牲攻击力换来的，本系列天赋为肉盾战士必备。本天赋的防御力是靠进入不同的战斗构架获得的。盾剑战士的盾牌除了能够提供防御能力，在关键时候还能使用盾击把敌人打成眩晕状态，而高级的盾剑战士甚至对敌人的致命一击免疫。

### 2. 战斗专家

**Battlemaster**

战斗大师是队伍的领导者，可以团结队友合力击破敌人，战斗中的战斗大师可以提高我方小队的整体战斗力，而且战斗大师还有宝贵的自我恢复的能力。

### 3. 防御者

**Defender**

顾名思义，防御者拥有着非常强大的防御力，和盾剑战士不同的地方在于这种防御力不是通过战斗构架，而是通过类似法术的技能获得的。而且防御者不仅能防御物理攻击，对于魔法攻击也有着不错的抗性。每个试图攻击防御者的敌人都会受到惨痛的代价：通过技能，防御者可以将伤害加倍还给敌人，这个天赋中没有任何吸引仇恨的技能，这点比较令人遗憾。

### 4. 双手武器

**Two-handed**

能够使用双手武器的战士臂力过人，他每一次挥舞兵器都能让敌人心惊胆战。双手武器的战士可以使用双手大剑这种强力兵器，多种技能都能造成大范围敌人的重大损伤，相应的，仇恨积累也会非常迅速。而由于装备双手武器，这种战士无法装备盾牌，很难给自己有效的防护。这类物理DPS是玩家重点保护的对象。

### 5. 先锋

**Vanguard**

和双手武器战士不同，先锋更倾向于爆发式地提升自己的攻击力，然后用普通攻击迅速击倒单个危险敌人。他的攻击多半针对单体敌人，而且受到攻击的敌人会在几秒钟之内倒在他的脚下。配合提升暴击伤害和暴击率的技能后杀伤力更是恐怖。但是先锋的缺点也比较明显，针对范围的攻击不多，而且同样缺乏保护手段。

### 6. 好战者

**Warmonger**

好战者善于使敌人进入眩晕状态无法攻击，而且好战者还能通过大范围的挑衅将敌人的仇恨集中在自己身上从而保护队友，而大范围的致晕技可以适当保护自己的安全，致晕技和挑衅的结合是本天赋玩弄敌人的基本手段。

| 战士的天赋组合推荐 | |
|---|---|
| 肉盾型战士 | 防御者／剑盾＋好战者 |
| 物理DPS型战士 | 双手武器＋先锋 |
| 领导型战士 | 战斗大师＋好战者 |

## 法师天赋列表

### 1. 元素

**Elemental**

精通元素系法术的法师擅长冰火魔法，擅长大范围杀伤。冰魔法还有降低敌人速度和防御力的作用。

### 2. 起源术士

**Primal**

起源术士的专长是岩石与雷电魔法，基本情况与元素相仿，但是由于岩石魔法中有强化自己防御力的法术，因此抗打击能力要强一些，岩石魔法会将敌人石化，石化的敌人不会动弹，但是防御力会上升。




### 3. 灵魂

**Spirit**

没有任何角色有灵魂系法术的抗性，因此灵魂系法术虽然攻击力不高，但都是无视防御的。而且灵魂法师还可以利用敌人的尸体。比如从尸体上吸取能量补充生命值或者利用尸爆术造成大范围集体杀伤，灵魂法师是法师杀手。

### 4. 奥术战士

**Arcane**

奥术战士可以通过激发自己的潜能来保护自己，强化队友。而且还能通过精神层面的打击让敌人失去行动力。

### 5. 生命大师

**Creation**

精通生命回复和强化技能的生命大师，是队伍里不可或缺的力量，强烈推荐任何一个拥有这项天赋的法师都将这类天赋修满以备不时之需。

### 6. 无序

**Entropy**

修习无序的法师通常不具有强大的法术攻击力，但是他们会用各种方式弱化敌人。降低敌人的能力或者使敌人陷入短时间行动不能状态。可以说基本上是纯辅助性质的法师。

| 法师的天赋组合推荐 | |
|---|---|
| 魔法 DPS | 元素／起源术士＋灵魂 |
| 支援法师 | 生命大师＋无序 |
| 全能法师 | 元素／起源术士＋生命大师 |

## 游侠天赋列表

### 1. 弓兵

**Archery**

精通弓箭的游侠通常不会把自己置身于混乱的战场中心，他们会在远方观察战场的形式，决定自己应该攻击的目标。弓箭手有很多高伤害的技能，加上超远的射程可以让他们秒杀对方弓箭手和魔法师。但是他们保护自己的能力比较差，高伤害的技能会让他们身上的仇根值直线增加。需要其他职业或技能的配合，而且弓箭手需要灵活跑位，看到情况不妙就要立刻离开当前位置重新寻找安全距离。

### 2. 双持武器

**Dual Weapon**

精通此道的游侠可以双手各装备一把不同的武器，尽管这类游侠的标准武器匕首或短剑攻击力偏低，但是两把武器配合游侠超高的攻击速度，使得这类游侠的攻击力变得相当恐怖。双持武器中包括很多爆发性伤害的招式，比如最终技能“Twin Fangs（獠牙连斩）”，拥有基础攻击 32 倍的杀伤力，可以说是秒杀型的招式了。同时，贫弱的防护能力和所有技能都需近身的特性也让这类游侠时刻处于生死边缘。

### 3. 破坏者

**Sabotage**

破坏者不会直接对敌人造成伤害，但是会让敌人陷入混乱，行动不能，甚至互相攻击，可以说在所有种类的游侠中，这类游侠是最安全的。即使被敌人包围，他们也会使用冲刺技能直接撞出一条道来。用好了甚至可以让敌人根本没有出手的机会。

### 4. 街头霸王

**Scoundrel**

这类游侠从不与敌人正面交锋，偷袭和转移注意力使他们的拿手好戏，比起公平决战来，这类游侠更在乎输赢。从敌人的背后偷袭可以让他们获得更多的好处。这类游侠还有转移仇恨的技能，把在法师和弓兵身上的仇根转移到开启反伤模式的防御型战士身上之后，敌人会发现他们的每次攻击都会给自己带来更大的损失。

### 5. 特战队员

**Specialist**

特战队员的专长是提升自己的基本属性，他可以通过主动技能暂时提高自己的暴击几率、攻击力和攻击速度。在习得最终技能“协调（Harmony）”之后，甚至可以在提升一项能力的同时提升另外两项能力，相当于三种技能同时开启，效果非常霸道。

### 6. 骗术师

**Subterfuge**

骗术师擅长潜行和回避技巧，敌人在战场中不会发现骗术师的踪迹，但是一旦骗术师现出真身，那么等待敌人的就是致命一击。骗术师还能使用烟雾掩护同伴免受攻击。

| 游侠天赋组合推荐 | |
|---|---|
| 物理 DPS | 特战队员＋双持武器 |
| 干扰者 | 弓兵＋破坏者 |
| 潜行者 | 街头霸王＋骗术师 |

游侠可以组合的种类比较多，大家可以自行摸索。

## 全部特别天赋列表

### 战士特别天赋

### 1. 圣堂骑士

**Templar**

圣堂骑士是天生的法师杀手，不但本身具有对法师杀伤力 +10% 的特性，还能够直接打断法师施法。而且圣堂骑士具有提高自己魔法防御力的技能。不仅如此，圣堂骑士还具有大范围杀伤类的攻击技能。可谓是全能型的战士。

### 2. 灵魂收割者

**Reaver**

堕入邪道的战士被称为灵魂收割者，他们可以吞噬对手的身体来获得各种有利状态，还能通过自伤的方式对敌人展开疯狂的攻击，这种堕入邪道的战法容易使对手混乱，同时灵魂收割者的防御能力是所有战士中最弱的，而且经常会自伤，要注意回复和保护。

### 3. 狂战士

**BERSERKER**

狂战士不会在乎敌人的攻击，无论承受了多少攻击，最终都只能增加它们的战斗意志。一旦开启他们特有的战斗模式“狂暴”，那么随着防御力和生命值的降低，狂战士的攻击力会飙升到非常恐怖的境界。每，配合多次提升攻击力的技能可以达到秒杀的实力，但是也要注意保护，毕竟如此高的攻击力是以如此惨重的损失为代价的。

### 法师特别天赋

### 1. 力魔法师

**Force Mage**

攻击能力非常强，同时防御能力也不弱，可以说是活跃在战场第一线的法师。对于目标敌人，他可以造成 9 倍的杀伤，更强大的是他的技能攻击是物理属性的，对法师的伤害力也很可观。

### 2. 灵魂治疗者

**Spirit Healer**

不止可以回复同伴的生命值，还可以通过被动技能增加生命值上限，对于脆弱的法师来说是保命的利器，这个天赋的缺点在于使用回复系的技能的时候攻击性会变得非常差。

### 3. 血魔法师

**Blood Mage**

非常倾向于攻击的魔法师，不但可以给敌人造成杀伤，还能造成各种异常状态，唯一可惜的是血魔法师在后期会被大量的圣堂骑士敌人克，发挥不出太大的作用。

### 游侠特别天赋

### 1. 刺客

**Assassin**

刺客存在的意义就是提供致命攻击，刺客可以降低敌人的防御，增加自身的致命一击几率和致命一击伤害，配合潜行类的技能，刺客的杀伤力会非常恐怖。当然，和历史上的刺客一样，一击不中，刺客贫弱的防御力几乎可以让他瞬间到另一个世界报道。

### 2. 暗影

**Shadow**

暗影，人如其名，在战场中几乎见不到他们的踪迹，一旦出现就是致命一击，暗影和刺客的定位有些相近，只是没有刺客那种瞬间爆发的杀伤力，多了一些潜行和掩护的技能。

### 3. 角斗士

**Dulist**

在游侠的各种天赋中，角斗士倾向于正面战斗，通过熟练切有效的挑衅角斗士可以把仇根吸引到自己身上，多种自身强化技能也能维持其生命力，可以说，修习了角斗士的游侠可以当做副肉盾使用。如果能配合街头霸王天赋的话可以在很大程度上保持全队安全。

当然，这里只是天赋介绍，如何培养悉听尊便。

## 作战设定

由于本作只能控制除一名角色，因此设定好其他角色的AI是战斗的重要一环，设定好AI可以令战斗事半功倍。

在角色能力画面中，第三项Tactics是设定角色AI，设定AI的方式与前作相同，下面给第一次接触这个系列的玩家讲解一下AI设定。

日式游戏玩家肯定知道《最终幻想12》中的因势制宜槽，本作的AI设定也差不多。首先，左侧的一栏是目标和目标状态。首先设定目标，目标设定是比较详细的，比如有敌人、同伴等等。选定一个目标，比如Enemy，然后再设定它的状态，比如说设定为HP小于50%，那么我们这条战术槽就会在战场上出现生命值小于50%的敌人的时候发动。然后是设定行为，就是对这个目标采取的行动，比如说设定为使用火球术，那么就选择Use Abilities，之后选择Fireball。那么这条战术槽就设定好了。在战场上一旦出现生命值低于50%的敌人，那么拥有这个战术槽的角色就会立刻对这个敌人发射一枚火球。

战术槽一开始只有一条，随着主线流程的不断进行战术槽也会增加，战术槽有优先级的设定，在上面的战术槽优先级高于下面，比如说两个设置目标相同，都是敌人生命值小于50%，上面的设定为使用普通攻击，下面的设定使用火球术，那么角色就会先普通攻击它一下再发射火球，如果战术槽中没有符合当前情况的，AI会自动调整为普通攻击和技能攻击各占50%的战斗方式。




战术槽的设定要根据角色定位来，比如专精回复的法师设定了过多的攻击型战术槽，那么肯定无法完成好自己的任务，这点注意。

## 装备基本准则

为了能在战斗中存活下来，除了合理提升能力和利用技能外，装备也是很重要的一点。而且收集各种各样的装备也是本游戏的乐趣之一。注意本游戏的设定较为特殊，只有主角是可以更换全身装备的，同伴不能更换护甲和鞋，只能通过友情事件获得升级道具来升级，但是所有人的饰品腰带等等都是可以更换的。

本作的装备系统是传统的美式装备系统，相信玩过美式MMORPG的玩家不会陌生。装备有很多种类，除了前面提到的近身，远程，魔法三大种类之外，装备还分单手和双手，单手双手武器所占的装备栏不同。拿战士来举例，如果战士装备了单手剑的话只占一只手，那么另一只手就可以装备盾，而如果追求杀伤力让他装备了双手大剑的话，那么就把两只手都占据了，就无法装备盾牌。大剑，战锤，法杖，弓箭，弩等等武器都是双手的，装备的话要注意这一点。




装备的数值分两个部分，一是基本数值，就是白色数字表示的部分，这部分是不会改变的。我们举个例子，比如说捡到一把“长剑”，增加10点攻击力，那么就是说所有的叫“长剑”的兵器基本属性都是增加10点攻击力（仅举例，并不是实际情况）。不过这样显然体现不出装备的多样性，下面的紫色数字是装备的附加能力，比如说该长剑附加了48点攻击力，那么这件武器的实际攻击力就是10+48=58点，除了附加数值，很多装备也会附加其他的能力，比如攻击敌人时一定几率眩晕，属性抗性增强等等。

衡量一个装备能力强弱的除了基本数值外还有插孔，插孔的作用是镶嵌各种如尼符文（RUNE），如尼石符文的作用有很多，比如给装备附加某种属性攻击力和防御力，属性抗性和各种特性等等。同样的装备，如果有一件有插孔而另一件没有插孔的话，有插孔的装备显得更加珍贵一些。如尼符文可以在工作台上镶嵌到有孔的装备上，工作台在自己的家里，矮人父子的旁边。

装备是有能力要求的，通常越强的装备要求的能力越高，比如游侠的短剑The Low Blade，需要42点敏捷值才能装备。而防具的装备一般复杂些，比如手套Rat-Nibbled Gloves需要23点敏捷和23点灵巧来装备。一般来讲可以通过所需要的能力来鉴定这件装备属于什么职业，如果一件甲胄需要的能力是力量和体质的话，那么基本上这件装甲是属于战士的，不必强为游侠装备。

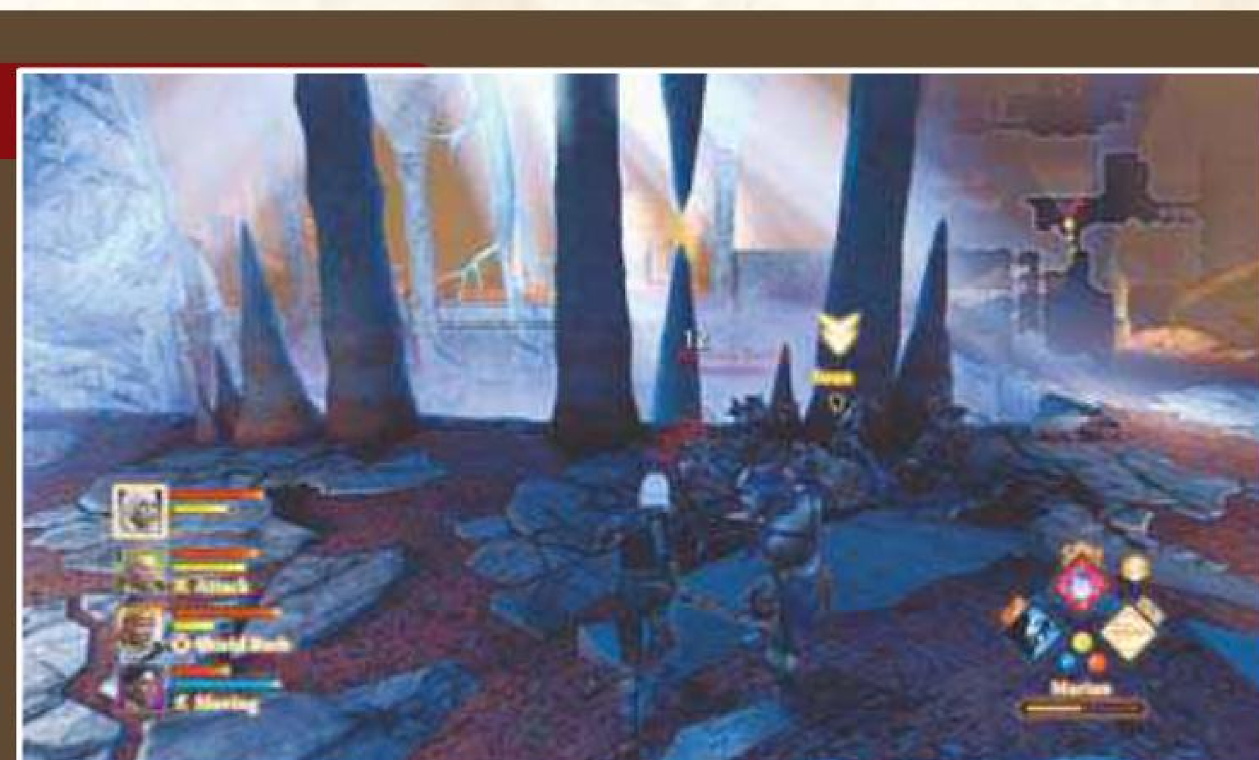
最后要强调一点，装备的星数虽然不能完全界定装备的强弱，但是如果懒得细细品鉴装备强弱的话，直接挑选星数比较高的装备就可以了。本作的商店有时候会贩卖一些非常贵但是非常强力的装备，本作赚钱比较简单，建议看到这些装备就买下来。

## 合成基本准则

合成是游戏中获得可使用道具的基本途径之一。本作的商人贩卖的商品都是有限的，如果想大量囤积药材的话除了收尸和购买之外，就要依赖合成了，而且合成可以获得无法通过常规途径获得的毒药，炸弹和如尼符文（如你符文通过宝箱和任务奖励会得到一些，但是无法控制种类和数量）。

合成可以在部分商店和自己家里完成，这个商店只在Deep Roads的临时补给点里的前作里就跟着主角队伍负责合成事宜的矮人父子那里。当剧情发展到从Deep Roads探索回来之后，你可以获得自己的房子，矮人父子也会搬到你的房间中，他们负责合成，调查它们旁边的桌子就可以合成了。

合成需要两个要素：素材和配方，比如合成后期非常常用的精灵根茎药剂，首先需要在第一章的任务中获得配方，然后在野外采集一个Elfroot，再花费一些钱就可以合成了。如尼符文的合成也类似，所需素材基本上都在野外，看到野外的某株植物或者某堆矿石上闪着光的话就可以过去调查，获得素材的话会在画面左方显示。由于无论身上囤积多少合成用素材，一种素材只占一个物品栏，所以这类东西多多益善。野外探索的时候要注意观察。合成列表在后面可以查看。如果只为了拿成就的话，每种收集一个就够了。技能搭配得当的话，药品和炸弹毒药的用途不是很大。

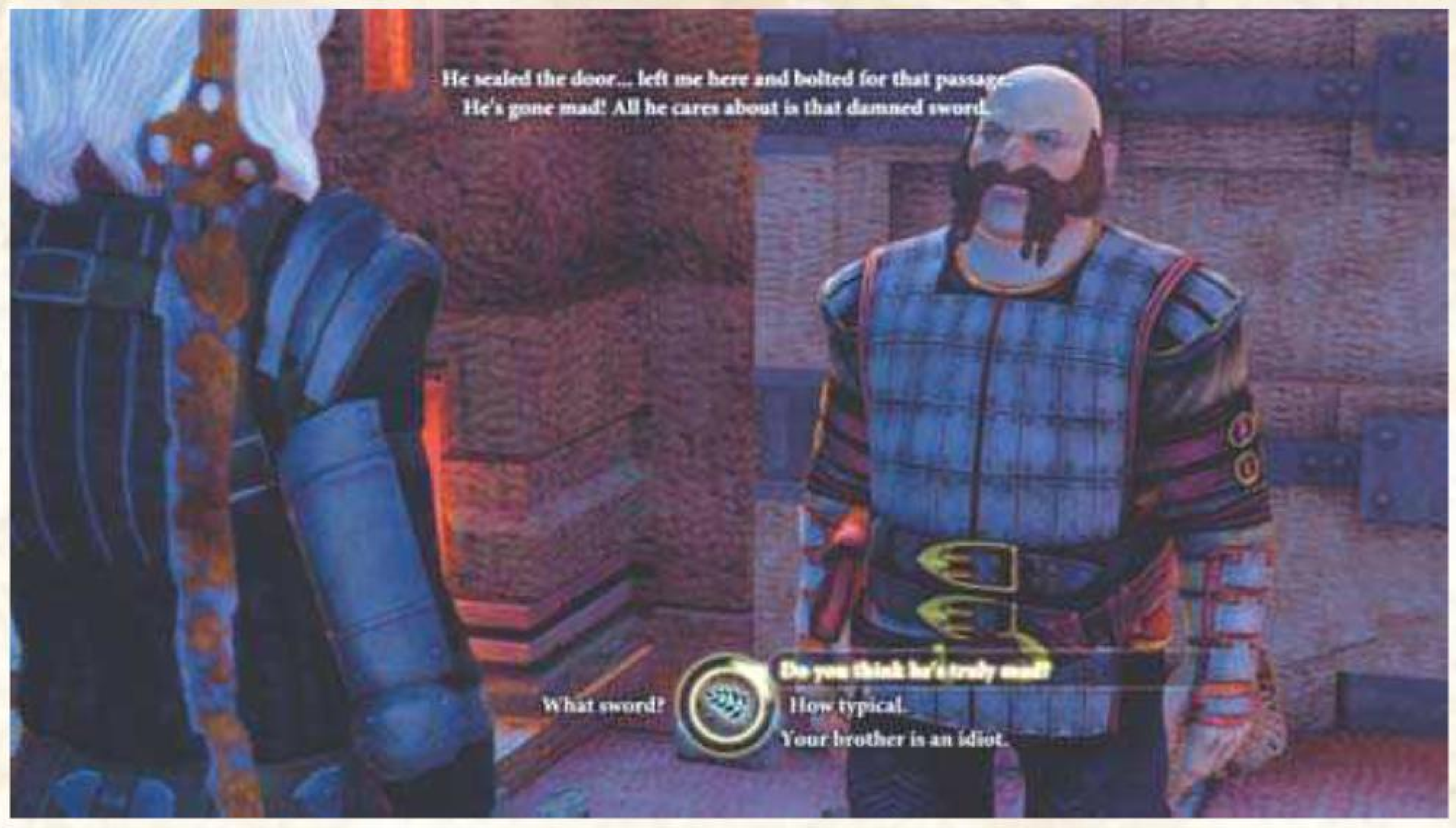


## 对话与态度

本作和很多美式 RPG 一样，对话选项可以自由选择，选择的对话能决定任务的完成方式和同伴对你的态度，比如说序章中，最后为了进入 Kirkwall 城，你需要和其中一个势力结盟，和佣兵结盟的话他们会让你暗杀掉碍事的 Friedrich，如果你选择和 Friedrich 做交易的话就会得到一笔钱，而选择忠实于任务杀掉他的话就会直接开战。而后期要面临多次法师与圣骑士的纷争，支持法师的话会和圣骑士开战，支持圣骑士的话则会与法师开战，如果队伍中有法师 Anders 和圣骑士 Aveline 的话，虽然他们不会对你倒戈相向，但是至少会影响对你的好感度。

对话情节是通过选项来影响的，由于本作部分选项比较隐晦，单凭词句很难理解是在呛声还是在讨好。好在本作会用图标来表示这些态度，图标会在选到某种选项的时候显示在对话圈的中间。下面列出能够影响情节发展的选项代表的图标（其实不同的图标影响程度不同，这里只列出该图标影响的大致趋势）。

| | |
|---|---|
| 四叶草、天使环 | 倾向于表示友好，息事宁人 |
| 诡异笑脸面具、钻石 | 倾向于置身事外 |
| 拳头，锤子、双剑相交 | 直接开战 |
| 人头像 | 咨询队友，之后的抉择影响好感度 |
| 黄色桃心 | 吐露爱意 |
| 破裂的心 | 结束浪漫 |
| 下落的金币 | 花钱解决问题 |
| 手指交叉向下 | 说谎 |




好感度在游戏中是通过一条好感度槽来表示的，左侧偏向蓝色，代表友好（Friend），右侧的偏向红色，代表对抗（Rival）。好感度会影响一些分支剧情，比如说想和某个角色发展浪漫情节的话，那一定要达到友好才行。

好感度在本作中虽然不能影响天赋的获得，但是在每个角色独有的一个天赋中，默认技能的上下两边各有一个技能，需要好感度到达左右两边的尽头才能开启，到达完全友好开启图标上方的，完全对立开启下方的。也就是说两周目才能习得这两个技能。

## 大地图与任务系统

本作的任务系统非常体贴，可以说只要跟着任务提示走，那么通关并完成所有任务不算什么难事。任务在地图上会以金色向下双箭头表示，开启小地图（快捷键 SELECT）的话还能从地图上看到任务的具体位置，只要赶到任务表示地点，干掉敌人或者完成剧情就可以了，本文限于篇幅不再介绍任务地点怎么去，如果发现在地图上标示的地点到不了的话，那么请检测周围是否有洞穴或者密道可以进入。只是提醒大家注意一点，第每一章最后一个任务（第一章的 Deep Roads Expedition，第二章的 Demands of the Qun，第三章的 The Last Straw）完成后本章所有的支线任务会消失，因此要抓紧完成。




接受任务的方法很多，比如在城镇中与带有国际象棋标志的人聊天。最主要的接受任务的方法是回家（舅舅的家或者自己后面的公寓）找到写字台（Writing Table）读信，按 A 键就会选择接下任务。而同伴的专属任务比较特殊，需要到同伴的家里和他说话触发任务，同伴的家在大地图上都会找到。




本作由于发生在一座城里，除了固定剧情之后没有去别的地方的可能，因此大地图就仅限于这一个城市了。本作中的大地图分为三个部分，白天、黑夜和野外，白天的城市中比较安定，人也很多，商店正常营业。而到了晚上，城里就会变得毫无守卫，盗贼横行。白天和黑夜关系到完成任务的不同，有些地方只有在白天进入才能完成任务，相反，很多地方也必须夜晚造访。在大地图界面可以按 LT 和 RT 切换地图，如果右下角该地图标示着任务图标的话，说明那个部分有任务，切换到那个地图之后会发现某些地点上有任务图标，进去就可以开始任务了。主线任务会以大箭头显示，支线任务会以小图标和空心图标显示。

# 全任务详解

DRAGON AGE II

## 主线任务（Main Plot）

### 序章及第一章

#### THE DESTRUCTION OF LOTHERINE

**发生时间：序章**

**任务要点：**

1. 路上的敌人都比较弱，没什么注意的要点，在途中可以遇到同伴埃芙琳和 NPC 韦斯莱（Wesly），带上他们后可谓如虎添翼，小心那些从后面冒出来的敌人即可。

2. 在前往目的地的途中会有一个开阔地，这里的兵力配置比较恐怖（就初期我方实力来讲），正面是黑潮密使和几个近身攻击为主的战士，坡上还有几个弓箭手，这里尽量先下手为强干掉黑潮密使。同时浩克（无论什么职业）顶住面前的黑潮战士。然后注意回复就可以了。

3. 如果浩克的初始职业不是游侠的话这里的上锁宝箱就永远拿不到了，因为没有再次回来的机会。

4. 来到山顶之后会和一只半兽人开战，怎么对付半兽人前面提过了，注意别让小怪干扰了即可。干掉敌人之后有一段小剧情决定韦斯莱怎么死：慈悲的做法是直接杀掉他结束他的痛苦；比较粗暴的方法是自己不动手，让他慢慢痛苦去，但是韦斯莱仍然难免一死；或者干脆让埃芙琳决定，最后韦斯莱会被埃芙琳痛苦地亲手干掉。总之，如果你亲手杀掉韦斯莱的话，埃芙琳心里总会有些别扭，会对你持对抗情绪。

5. 到达 Kirwall 之后你需要选择和某一方（佣兵和走私者中的一个）暂时结盟换取进城的资格，两

个任务选择一个完成，难度都不高，但是选择地图上方向奸商收钱的任务的话战斗中会有城镇守卫帮忙，相对简单些。

## A BUSINESS DISCUSSION

**发生时间：第一章初始**

**任务要点：**

1. 尽量在白天去拜访瓦瑞克，这样的好处是可以在瓦瑞克的房间南侧可以找到一个箱子，拿到里面的东西可以开启一个支线任务。

2. 和瓦瑞克的对话中尽量选择友善的选项（右上），可以快速提高瓦瑞克的友好度，对于一个整个游戏过程都不会离队的同伴来说，如果能通过达到完全友好或完全对抗习得特有技能是非常重要的。

## A NEW HOME?

**发生时间：第一章初始**

**任务要点：**

到达Lowtown的Gamlen's House后，这里会成为你的临时据点，有写字台可以接任务了，到了这里之后，贝塔妮／卡尔维尔的同伴任务也可以做了。

## A FRIEND IN THE GUARD

**发生时间：第一章初始**

**任务要点：**

这个任务之后埃芙琳才能正式成为队友，即使浩克的初始职业选择的是战士，也有必要使用这个可靠的肉盾。不妨在这里和埃芙琳发展一下关系。同意她的请求后会开启一个支线任务。

## LONG WAY HOME

**发生时间：序章**

**任务要点：**

1. 虽然这个任务在序章就发生了，但是正式开始完成是在第一章。登Sundermount山的道路并不平坦，路上敌人比较多，切记稳扎稳打。这里梅瑞尔是作为Guest角色参战的，魔力无穷，可以利用她多打几仗获取更多的经验值和物品，这里的敌人会掉落一些现阶段来说不错的装备。

2. 山顶的战斗比较困难，建议做好充足的准备再来，回复药可以多备几瓶。建议在战前让法师型角色习得范围AOE。

3. 任务完成后梅瑞尔加入，精灵营地的各种商店设施也可以使用了。这里出售的装备性价比还算不错。

## TRANQUILITY

**发生时间：第一章，完成主线任务A BUSINESS DISCUSSION之后**

**任务要点：**

任务结束后会收的安德尔斯作为队友，安德尔斯是前期奶妈的最佳人选，本任务比较短，建议在第一章一开始就完成。

## BLACKPOWER PROMISE

**发生时间：第一章，完成主线任务LONG WAY HOME之后**

**任务要点：**

1. 在死人小径（Dead Man's Pass）中（就是遇到Javaris的地方）可以捡到Caste Trearise，这是开启支线任务的关键道具，只能在这里获得。

2. 来到伤逝海岸之后，会有一个蛮族战士会给队伍带路。如果最后一战之后他还活着的话会发生对话，如果你之前的对话选项以粗暴的选项为主的话那么这里会多出一个选项：You can prove you are better。这个选项会对后面的任务进行有一定影响，他会成为帮助队伍战斗的一名NPC战士，第三章中你会再次见到他。

## SHEPHERING WOLVES

**发生时间：第一章完成任务BLACKPOWER PROMISE后，在夜晚的Lowtown找Sister Petrice谈话**

**任务要点：**

1. 本任务的战斗场景中陷阱比较多，建议带一个能拆陷阱的，比如瓦瑞克，不然可能急救包会不够用。

2. 最后一站是无法避免的，但是选项会决定接下来的一些事情，拒绝交出Qunari战士的话接下来会和Qunari巫师对话，这会导致第二章一个支线任务的发生。

3. 最后一战比较混乱，人很多，这里需要让法师和弓箭手远离战场，否则很可能稀里糊涂被砍死了，如果法师有大范围AOE的话就直接施放，敌人的兵力配置比较单一，前面顶住了即可。

4. 完成任务之后去找Qunari族长Arishok，会出现一个多出来的选项：I kill some of your Qunari，这个选项会帮你赢得他的尊敬。

## ENEMIES AMONG US

**发生时间：第一章，完成任务TRANQUILITY之后，和Hightown教堂揭示板前的Macha对话**

**任务要点：**

1. 建议队伍里带上安德尔斯或者梅瑞尔，这样剧情会有少许不同。

2. 从Sanctuary出去之前，出口附近的一个箱子里有道具Grimoire of the Apprentice，可以开启支线任务。

3. 来到Cullen之后可以选择支持或逮捕卡兰（Keran），卡兰被圣堂骑士开除或者回到圣堂骑士的行列会关系到第二章的支线任务，卡兰的两种结局各代开启一个支线任务。选择饶恕Idunna的话第二章会接到她的信开启支线任务。

## WAYWARD SON

**发生时间：第一章，完成任务LONG WAY HOME，和Lowtown的Eleven Alienage前的Arianni对话**

**任务要点：**

1. 带上埃芙琳和贝塔妮（如果她还活着，卡尔维尔不行）会使任务多一种完成途径，埃芙琳可以从城镇守卫那里获取情报，而贝塔妮会让对话多几个选项。

2. 在Arthuris's Private Dock可以通过杀掉Abomination获得Thrask's Letter，可以开启支线任务。

3. 如果队伍里带上芬里斯的话可以开启一个支线任务。

4. 最后的选项中，选择让瓦瑞克出面的话可以把人质都救下来，但是少了很多经验值。最后救出费瑞尔（Feynriel）后会有选项，可以送他去精灵营地或者魔法学院（Circle），送去魔法学院的话第二章会多一个支线任务。而且这么做会让孩子的母亲高兴，第二章她也会给你一个支线任务。

## ACT OF MERCY

**发生时间：第一章，完成任务WAYWARD SON，通过写字台接受任务。**

**任务要点：**

1. 杀掉Decimus之后与Grace的对话选项决定任务完成情况：

拒绝帮助她的话，背叛者们会离开，但是Grace会威胁说要揭穿你的队伍里有魔法师，这样你在通过伤逝海岸回程的路上会被很多不死生物纠缠，这样好的地方在于你不会一出地下墓穴就被圣堂骑士围攻。

帮助他们隐瞒事实真相的话背叛者们还会留在这里，不过不死生物还是会纠缠你们，出去圣堂骑士也可能不会围攻你。

如果帮助魔法师们干掉圣堂骑士的话，直接出墓穴就会在法师的帮助下和一拨圣堂骑士开战，当然，如果谎言被揭穿的话，会单独和圣堂骑士开战。

2. 如果选择拒绝帮忙并干掉背叛的魔法师的话，杀掉Karras第二章会多一个支线任务。这么做会让魔法师们返回学院，这样第二章会多一个支线任务。

3. 魔法师们获得自由的话也能开启一个支线任务。

## FRIENDS IN LOW PLACES

**发生时间：第一章，主线任务完成一半以上。**

完成该任务需要50金币的现金。不过第二章开始的时候会加倍还你的。任务中同意收钱的家伙的意见的话，就会使得下一章任务变化。

## THE DEEP ROAD EXPEDITION

**发生时间：第一章，完成任务A FRIEND IN THE GUARD、LONG WAY HOME、TRANQUILITY、ENEMIES AMONG US、WAYWARD SON、ACT OF MERCY、SHEPHERING WOLVES、BLACKPOWER PROMISE。**

**任务要点：**

1. 因为关系到贝塔妮／卡尔维尔的生死，所以一定要带上安德尔斯。另外一定要等本章的支线任务全部进行完之后再进行该任务，回来就来不及了。

2. 为了最大化奖励，一定要拒绝饥渴恶魔（Hunger Demon）的诱惑。本次探险的BOSS是Rock wraith，前面介绍过了，不难对付。

3. 探险的结束部分贝塔妮／卡尔维尔（如果带着它们的话）会濒死，如果队伍里有安德尔斯的话他会建议让他加入灰鹫护国团寻求帮助，拒绝的话这两位旅途的终点也就到了。



# 第二章

## FINDING HOME

**发生时间：第二章初始**

**任务要点：**无

## PROFIT AND LOSS

**发生时间：第二章初始**

**任务要点：**如果在第一章的任务 FRIENDS IN LOW PLACES 中同意那个收钱家伙的话，这个任务会成为第二章的开场任务。而且也会开启后面的几个主线任务。

## BLACKPOWDER COURTESY

**发生时间：第二章**

**任务要点：**

1. 在 Smuggler's Cut 出口附近会找到伊莎贝拉的礼物瓶中船模。

2. 在这个任务中建议放过 Javaris，这会帮你赢得 Arishok 的尊敬，也关系到一个支线任务。

## OFFERED AND LOST

**发生时间：第二章，完成 BLACKPOWDER COURTESY**

**任务要点：**

1. 任务开始后和 Bran 对话完后去拜访 Arishok，此举会赢得他的尊重。

2. 如果在前一章的 BLACKPOWER PROMISE 中选择了攻击性的选项的话，这里会多出一个对应选项：Here's your Proof。

3. 和 Dumar 的对话中选择：Don't hide it.He'll know。这样会赢得 Arishok 的尊重。

4. 任务后期在把尸体送到 Qunari 之前把它烧掉的话可以开启第三章支线任务。

5. 本任务中浩克的表现将会影响后面的任务 FOLLOWING THE QUN，和 Vanell 对话的时候要小心，尽量不要直接和 Vanell 开战。

## PRIME SUSPECT

**发生时间：第二章，完成 FINDING HOME 或 PROFIT AND LOSS**

**任务要点：**

1. 带上梅瑞尔和安德尔斯会对任务进行有所帮助。

2. 遇见 Gascard 之后，可以选择相信他的辩解与否，这里关系到他的命运，相信的话可以开启一个支线任务，不信的话就只能杀掉他了。

3. 这个任务的结局也取决于你的选择，在最后问及 Gascard 是否该对死者负责的时候选择 I don't think so 可以让故事更好地发展。

## ALL THAT REMAINS

**发生时间：**第二章，完成 PRIME SUSPECT 和 OFFERED AND LOST

**任务要点：**

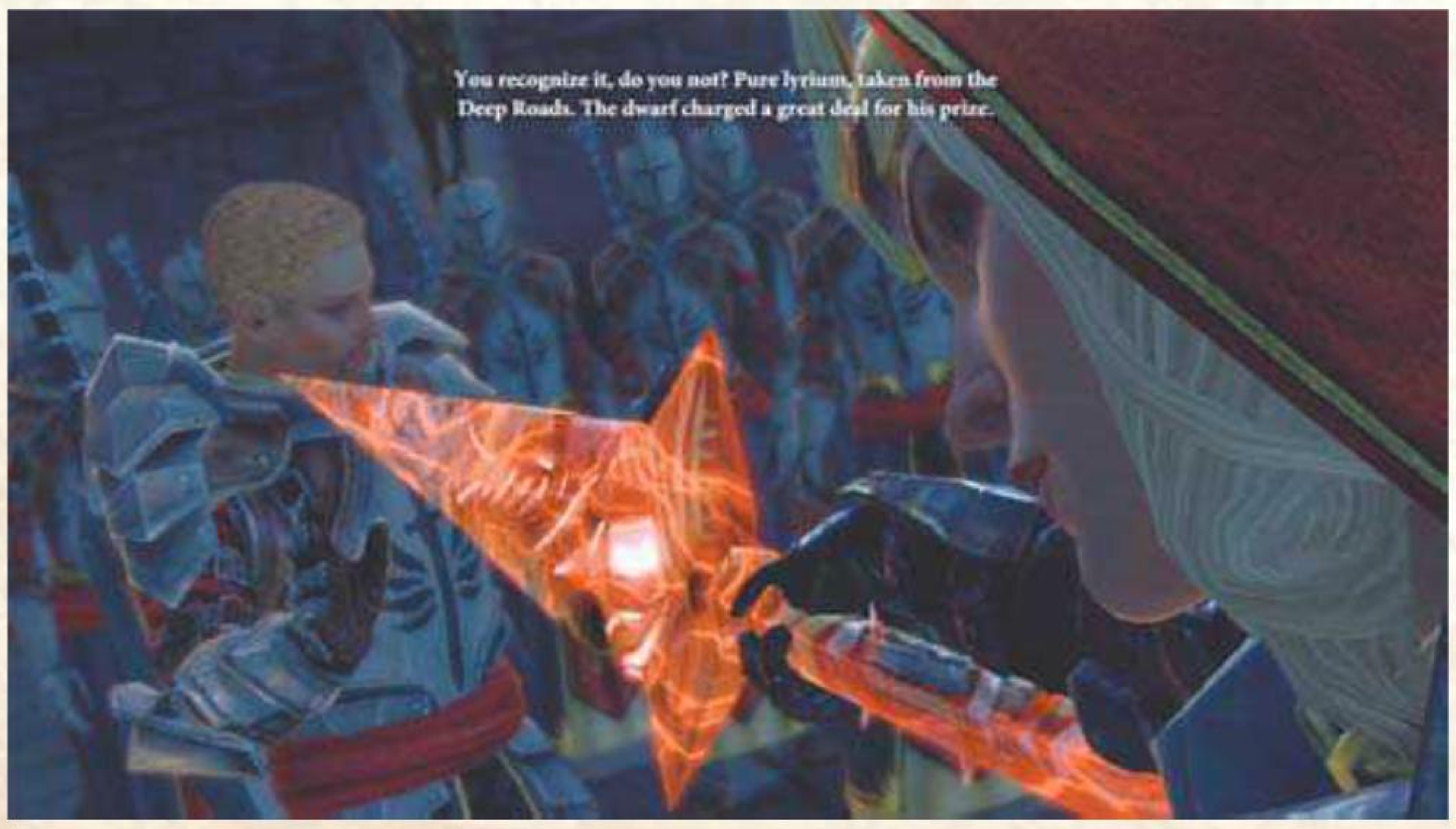
1. 进入 Dark Foundry 的方法有两种，如果上一个任务里 Gascard 活下来的话可以去 Darktown 找他，如果他死了，那么只能去 Gamlen's House 寻求帮助了。你需要花钱来从 Urchin 哪里买情报，然后出门沿着血迹来到目的地。

2. 如果 Gascard 带你来到 Killer's Lair 的话，会有两个结果：

劝说 Gascard 成功的话，那么他会让你和 Quentin 单挑，对方是血魔法师，近身攻击他的话可以让他出不了手。

如果劝说失败，那么他会加入 Quentin，这时候一定要先干掉他，否则他会召唤欲望恶魔出来，那样战斗时间就长了。

任务完成后如果 Gascard 还活着的话，那么可以在 Darktown 南部看见他，选择让他走的话第三章会有奖励。




## FOLLOWING THE QUN

**发生时间：第二章，完成任务 ALL THAT REMAINS，在写字台上接到任务**

**任务要点：**

1. 发展到圣教教堂之后，根据你在 OFFERED AND LOST 任务中的表现决定此时的任务进行情况：

如果在 OFFERED AND LOST 中和 Vaenell 发生了战斗的话，那么这里会直接开战。

如果在 OFFERED AND LOST 中和 Vaenell 结盟和 Qunari 开战的话，这里会和 Qunari 战士们开战。

如果在 OFFERED AND LOST 中和 Vaenell 结盟但是没有和 Qunari 开战的话，这里会和一群暴徒开战。

**2. 给想拿成就的人提个醒：进入教堂之后径直去拿 History of the Chantry：Chapter3。否则会永远拿不到。**

## TO CATCH A THIEF

**发生时间：第二章，完成 FOLLOWING THE QUN，同时伊莎贝拉在队伍中。**

**任务要点：**

1. 切记要答应伊莎贝拉的要求帮助她，否则她立刻回离队而且永久性地不会归队。

2. 离开 Lost-End Foundry 前切记去拿伊莎贝拉的护甲升级道具纯羊毛里衬。

## DEMANDS OF THE QUN

**发生时间：第二章，完成 TO CATCH A THIEF，如果第一章没有招伊莎贝拉入队的话，那么完成 FOLLOWING THE QUN 之后就会开启此任务。**

**任务要点：**

1. 如果在前面的主线任务中没有得到 Arishok 的尊敬的话（参见前面的主线任务提示），记得要在队伍里带上芬里斯，这会给你增加一种解决问题的途径，在进入 Lowtown 之后会出现队伍编成画面，这是本章最后一次调节人物的机会，带上伊莎贝拉和芬里斯。如果大家想还原片头动画的一幕的话，这么做是必须的。

2. 在通过 Lowtown 的时候会和一小队灰鹫救国团开战，如果继承了《龙之世纪：起源》的记录的话，这里的小队长可能是前作的队友阿里斯泰（Alistair），如果在第一章的最后一个主线任务 THE DEEP ROAD EXPEDITION 中让贝塔妮／



卡尔维尔加入灰鹫护国团的话，那么在这里也会遇到他们。无论如何，这一个小队的人实力非常强悍，最好手动控制肉盾战士，只要吸引仇恨的技能 CD 时间一满就施放，确保敌人从头到尾在战士身边围着砍，不然以这帮家伙的实力足以在两三次攻击之内砍翻后卫角色。

3. 去 Lowtown 的指定地点，如果从南方绕道的话会和一小队盗尸者开战，他们实力比较弱，但是中途会加入一个盗尸者首领，职业是刺客，他非常厉害，精通多种潜行和高伤害的技巧，建议优先击杀，这批敌人的身上有不错的装备。

4. 进入 Qunari 营地之前会有选项选择怎么进入，选择趁乱（distraction）进入的话不会有战斗，选择直接杀进去的话会和一队 Qunari 守卫开战，这批守卫的攻击力比较强，注意保护。

5. 如果队伍里有伊莎贝拉的话，这里面临一个选择，如果选择保护伊莎贝拉的话，那么就会直接和 Qunari 开战。如果选择让伊莎贝拉被 Arishok 带回老家的话，那么这个任务就会直接结束，避免了后面的暴力流血事件，但是如果伊莎贝拉不在队伍里，那么无论怎么选都是直接开战。

6. 如果在前面的主线任务中得到了 Arishok 的尊敬，那么这里会多出一个和他单挑的选项。

如果选择和他单挑的话，战斗会比较轻松，虽然是单挑但是我们还是可以喝药的，注意不要被他的投技秒杀即可。Arishok 的攻击力很高，但是攻击频率不高，行动也不算敏捷，绕圈围攻即可。

如果没有赢得他的尊重或者不跟他单挑的话，这里的战斗会比较困难，虽然 Arishok 本人不移动，但是敌人的配置和阵型都比较完善，正面会有一对战士围上来挡住去路，高台上站着弓箭手，最后方还有两个法师在施放高威力的雷电魔法，这里需要很多回复手段才能通过，有药就不要吝惜，清理前面战士的过程一定要快，尽量用 AOE 搞定，然后集中消灭后面放电的法师，中间 Arishok 可能会发动进攻，但是不要理他，继续清理杂兵，最后围攻 Arishok 即可。

# 第三章

## SHOWDOWN

**发生时间：第三章初始**

**任务要点：**

这里可以决定整个第三章的倾向性，是支持法师还是支持圣堂骑士，支持法师的话选择同意Orsino，支持圣堂骑士的话选择同意Meredith。

## ON THE LOOSE

**发生时间：第三章初始，从写字台上接到任务。**

**任务要点：**

1. 如果想达成成就“Arcane Defender”的话，建议在任务中放走Emile。

2. 如果在任务中选择付给Walter5个金币的话，可以在他身后找到一个如尼符文的配方。

## BEST SERVERD COLD

**发生时间：第三章，完成ON THE LOOSE，从写字台上接到任务。**

**任务要点：**

1. 主线任务SHOWDOWN中选择支持哪个势力（魔法师或者圣堂骑士）决定了本任务的进行过程。

2. 在Hightown干掉的圣堂骑士首领身上会掉落塞巴斯蒂安的最后一件护甲升级道具，当然，如果没下载DLC的话他会掉下一件比较高级的装备。

3. 当发现人质的时候，可以选择放掉Keran，举报他或者杀掉他，无论如何，从这里出去之前要拿到芬里斯的礼物慈悲之刃和安德尔斯的护甲升级道具地下法师印记。

4. 和Thrask的对话完全没有影响，选什么随意，只是关系到你自己看自己的行为顺眼与否。

5. 任务最后和Cullen的对话中的选项决定了不同的结果，“Be merciful”的话不会有进一步的杀戮，“Kill them all”的话就是一场杀劫，如果选择“Give Samson another chance”的话，还会在后面的任务中看见他。

## THE LAST STRAW

**发生时间：第三章，完成BEST SERVERD COLD，在写字台上接任务。**

**任务要点：**

1. 一定要确定完成所有该完成的任务之后再去Gallows，否则一旦进入就无法回头。而且在进入Gallows之前，请带好各种药品补给等等，本任务战斗的总体难度和长度都非常长。

2. 在Lowtown中解决魔法师和圣堂骑士纠纷的时候如何进行选择的结果都是基本一样的，你会站在一个势力的立场上和另一个势力对抗，如果站在魔法师一方，那么芬里斯就会立刻离队，如果芬里斯离队了，那么埃芙琳就不会离队，如果芬里斯没有离队，那么埃芙琳的好感度在友好一方超过50%的话，那么她也不会离队。当然，如果你选择站在圣堂骑士一方，那么安德尔斯就会立即离队。

3. 在决定支持哪边之后，会发生和安德尔斯的对话剧情，这里可以选择他的去留，如果队伍里有塞巴斯蒂安的话，那么如果想留塞巴斯蒂安在队，就必须杀掉安德尔斯，否则他会直接离队。而如果在前面的选项中支持圣堂骑士的话，那么会和包括安德尔斯在内的一群魔法师开战，战斗会非常艰苦，因为我方的回复将会得不到保证。

4.Lowtown的战斗比较困难，在港口看到一个血法师那里是战斗的难点，最好是让全队停在一个安全的地方，然后操纵队伍中的游侠前进暗杀掉那个血法师，然后敌人会从四面八方呈包围之势涌过来，这时候再命令全队开始行动，那么就会对敌人形成反包围，战斗会轻松些，如果这里选择和圣堂骑士结盟的话，那么整个Lowtown的圣堂骑士都不会攻击你，而是帮助你作战。

5. 如果安德尔斯被杀掉或者成为敌人的话，那么只有一个方法能获得回复魔法师：在Gallows的监狱我们会碰到贝塔妮（如果她在序章和第一章的结尾都活了下来），那么可以选择让她加入成为回复者，但是由于本身条件比较苛刻，所以建议这里不要杀安德尔斯，于情于理，支持魔法师都是比较合算的。

6. 如果前面的章节完成了任务Favor and Fault的话，这里选择和圣堂骑士结盟，那么在决战前会多出一个选项：The guards must fight with us。这样在最终战之中圣堂骑士会成为我们的帮手。

7. 在Templar Hall的走廊中，道路两边会有几个小房间，其中地图左手上面那间里有陷阱，如果贸然冲进去的话会出现灵异场景：我方角色每移动一下都会向后做出回避型的滚翻，结果导致被卡死在火堆中出不去，进去之前让游侠解了它会比较好。另外几个小房间里的敌人消灭后会有些不错的装备和药品。

8. 两个BOSS的打法已经介绍过了，这个任务完成后会通关，系统自动做成一个存档，这个存档是为了进行以后的DLC任务的，现在还什么用都没有。

# 副线任务

这部分任务做完之后一般需要回到给你任务的人那里交任务。

# 第一章

## MAGISTRATE'S ORDERS

**发生时间：第一章，完成角色独有任务BIRTHRIGHT，和Hightown中的Vanard对话（Chanter's board边上），并答应他的请求。**

**任务要点：**

1. 来到废弃遗迹的中心，会遇到一群守卫，Elren会解释道他们是为了正义才杀人的，这里的选项依旧没有影响，顺从自己的意愿就可以了。

2. 遗迹通道里的敌人主要是蜘蛛，记得要搜遍每一只蜘蛛的遗骸，因为其中一只蜘蛛会掉落重要任务道具Spider's silk Grand。

3. 东北方的房间里的箱子前有个陷阱，如果不解除的话，一旦中招，瞬间房间里就会充满八条腿的怪物。

4. 进入中央大厅之后，一大群蜘蛛和各种怪物会涌上来，场面十分混乱，这里直接站在房间里开战的话无疑会被围攻致死，最好退到门外，在走廊上迎敌，这样敌人就不会一下涌进来包围队伍了。

5. 在迷宫的最后可以看到Kelder，可以选择杀掉他或者放走他，杀掉他很简单，任务就完成了，但是会影响一些后期的支线任务。完成任务后回到Vanard那里就可以交差了。

## BAIT AND SWIRCH

**发生时间：第一章，完成主线任务A BUSINESS DISCUSSION，在写字台上接到来信**

**任务要点：**

1. 这个任务中的敌人并不算强力，但是他们的AI明显比较强，会集中攻击你缺乏防御能力的法师和弓箭手。解决掉这帮家伙后会出现特温特帝国兵，作战中敌人会出现增援。所以在战斗中尽量把你的队伍聚在一起。来到地图西面的话会遇到芬里斯。同意他的请求，这是他加入的必要步骤。

2. 答应帮助芬里斯的话他就会被锁定在队伍里，记得给他升级换装备，而且他的默认战斗风格偏向自杀性攻击，有必要的话可以调节下他的战术。

3. 穿越Shades的时候会有很多场战斗，其中包括一只愤怒恶魔。东北方的角落里有个房间，里面是一群敌人，消灭他们之后通过收尸可以获得Magister's Key，回到大厅之后就可以打开门进入Magister Chamber了，里面的敌人比较强力，还有一个奥术之王，敌人的配置也比较完全，远中近都有，如果队伍等级比较低的话就会很麻烦，建议远程攻击手们先消灭后面放冷箭的和使用魔法的。

4. 任务完成后芬里斯离队。但是这个任务不做的话，那么永远招募不到芬里斯。

## THE BONE PIT

**发生时间：第一章，完成角色独有任务BIRTHRIGHT，写字台上接到任务**

**任务要点：**

1. 接到信后来到白天的Hightown市场可以发现委托人Hubert，和他对话之后任务开始，任务开始前记得检查一下自己的队伍里有没有能造成冰属性伤害的人或者武器。

2. 进入The Bone Pit之后去地图的南方。消灭一群骷髅后调查Bearded Beast的尸骸可以开启相关任务。进入矿坑后和一群盗尸者开战，战后收集完补给之后就可以进入矿洞了。

3. 矿洞中主要的敌人是幼龙和普通龙，有冰属性武器和魔法的话对付起来不难，建议走地图的中路，这里消灭敌人后可以开启一个相关任务。

4. 来到外面的大平台上会发现一只成年龙，这就是该任务的BOSS了。击败它之后记得收尸获得Dragon Fang，这是一件任务道具。

## GET BACK TO WORK

**发生时间：第一章，完成 THE BONE PIT 后**

**任务要点：**

无

## LOOSE END

**发生时间：第一章，完成角色独有任务 BIRTHRIGHT，写字台上接到任务**

**任务要点：**

任务进行的过程取决于进入 Kirwall 城的时候选择的跟哪个势力结盟。

**跟走私者结盟：**

去港口击败一群小混混之后救出 Pryce。

**跟佣兵结盟：**

进入 Hanged Man（从 Lowtown 进去找到入口），消灭掉保镖之后结束任务。

## FOOLS RUSH IN

**发生时间：第一章，主线任务 TRANQUILITY 完成后**

**任务要点：**

1. 做任务 QUESTIONS AND ANSWERS 来到 The Hanged Man 之后会有人向你介绍伊莎贝拉，来到她所在的酒馆，同意她的请求，不同意的话就永远失去招募她入队的机会了。

2. 晚上来到 Hightown，消灭掉围攻伊莎贝拉的敌人之后在某个敌人的尸体上发现 Hayder's letter，之后跟着伊莎贝拉来到教堂，进去又是一阵厮杀。全部消灭完之后和伊莎贝拉对话，就可以邀请她入队了。

## FINDERS KEEPERS

**发生时间：第一章，完成 FOOLS RUSH IN 之后，去 Hanged Man 的 Martin 家里，并同意他的请求。**

**任务要点：**

1. 夜晚重回港口的时候，这里有不少马巴利战犬（Mabari），干掉它们后在旁边的桌子上发现 Dockside Redirect。之后去 Woodrow's Warehouse 的时候，如果是白天，需要干掉一大堆守卫，晚上只需绕过一个打瞌睡的家伙即可。

2. Warehouse 中遍布游侠型的敌兵，还有杀手等高级敌人。来到主房间之后，可以先让其他队员待机，自己控制的角色马上往前走两步再退回来，这样可以有效减少一次性涌出的敌人的数量，不会被围攻。

3. 本区域陷阱甚多，建议带游侠备用，否则很可能被突刺型的陷阱戳成受伤状态。

4. 不用怀疑，任务目标就是一个空箱子。开箱子发现空无一物之后就可以回到入口了，不过不要高兴地太早，门口有半个加强连的游侠在等你。任务完成后，Martin 的商店就开业了，里面出售一些药品等等。

## AN ERRANT LETTER

**发生时间：第一章，完成任务 WAYWARD SON 之后，WAYWARD SON 中可以在 Abomination 的尸体上获得 Thrask's Letter，开启该任务。**

**任务要点：**

本任务中的选项不影响 Thrask 本人和圣堂骑士对你的态度。任务完成后他会给你奖励，选择要钱的话，他会给你 5 个金币，在后面的任务中他会出来刁难你一下，鉴于本作赚钱比较简单，还是选择经验值奖励就好。

## HERBALIST'S TASK

**发生时间：第一章，完成 LONG WAY HOME 主线任务之后，跟 Solivitus 对话答应寻找他提出来的东西**

**任务要点：**

1. 第一个任务道具 Spider's silk Grand 在 MAGISTRATE'S ORDERS 任务中可以通过杀一只巨蜘蛛找到，前面提到过了。

2.Dragon Fang 也提到过了，在任务 The Bone Pit 中击杀最后的成年龙，然后在他的尸体上可以缴获。

3. 第三件 Ironbark 比较繁琐，需要先跟精灵营地（Dalish Camp，在 Sundermount 进门不远的地方）里的 Ilen 大师对话开启一张新的地图 Ironwood Cleaning area，在里面干掉不死生物和一个半兽人之后可以发现地图上出现了标记点，那里就是 Ironbark 的所在了。

交任务之后，这个任务并没有完，真正完成要在第二章

## THE UNBIDDEN RESCUE

**发生时间：第一章，完成主线任务 LONG WAY HOME 之后，在 Viscount's Keep 里的 Viscount Duma's Chamber 上面可以看到这一贴告示。**

**任务要点：**

1. 伤迹海岸（Wounded Coast）的最南端可以发现目标点，这里无论怎么选都难免一战。击败初始的敌人之后增援会赶到，数量非常多。注意不要被包围，不行的话可以手控法师不停地放 AOE。

2. 战后可以先选择选项：Wait here while I look around，之后可捡取刚才击败的敌人掉下的装备。这里会从尸体中翻出一个 Redblossom Salve，这会开启一个任务。

## THE FIRST SACRIFICE

**发生时间：第一章，完成主线任务 TRANQUILITY，读 Hightown 市场里的告示“Reward Offered”，之后白天和 Hightown 市场里的 Ghyslain de Carrac 对话**

**任务要点：**

1. 任务中需要去 Darktown，在里面会被一群小混混围攻，注意这里的小混混还是主要打我们后面的法师和弓箭手，注意保护。

2.Lowtown 的 Dark Foundry 会发生一场激战，敌人中包括了欲望恶魔之类的强敌，消灭他们后在那具人类的尸骸上可以找到目标道具 Ninette's Ring，然后就可以回去交差了，这里选择直接告诉他事实的话时候可以得到最多的奖励。

# 第二章

## Night Terrors

**发生时间：第二章，从写字台上接到任务信件**

**任务要点：**

这个任务的目的就是解救 Feynriel 的灵魂，错误的选项会使情况恶化，任务最后的进行结果也和情况恶化的程度有关（本任务和前作中从欲望恶魔手中解救少年王子的任务非常相似）

1. 跟 Arianni 对话后，还有一次机会决定队员，进入梦的世界后要面对三个谜题。

第一个迷题：抓住房间中漂浮的书，最好留一点提前量。

第二个谜题和第三个谜题见图

如果解谜失败就会战斗，战胜之后也能前进。

2. 在中央大厅会遇到懒惰恶魔，如果选择帮助他的话，就能得到一大笔奖励。如果队伍中带着安德尔斯的话，他会倾向于同意与恶魔交易，如果你不想接受恶魔的条件，那么就会与安德尔斯开战，战后他从梦魔中脱出，队伍成员少一人；如果同意与恶魔交易的话，会从 Power（一个能力点）、Knowledge（一个技能点）和 Magic（一个高级如尼符文）中选择一个，但是这么做会牺牲掉可怜的 Feynriel，但是如尼符文确实比较强力，怎么取舍就看玩家了。

3. 去东边的欲望之间，有三个解决问题的方法：

如果你让他去找他父亲（真身是恶魔）的话，事态就会恶化。

如果你告诉他这一切都不是真的，那么事情就会恶化得非常厉害。

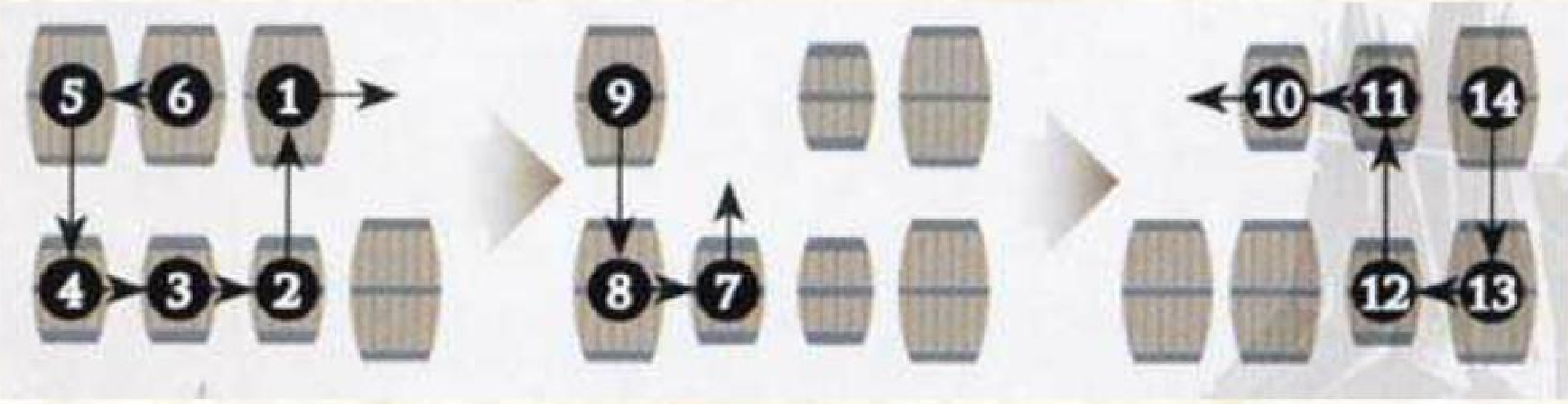
如果想让事态好转，那么最好是告诉他要反抗父亲。

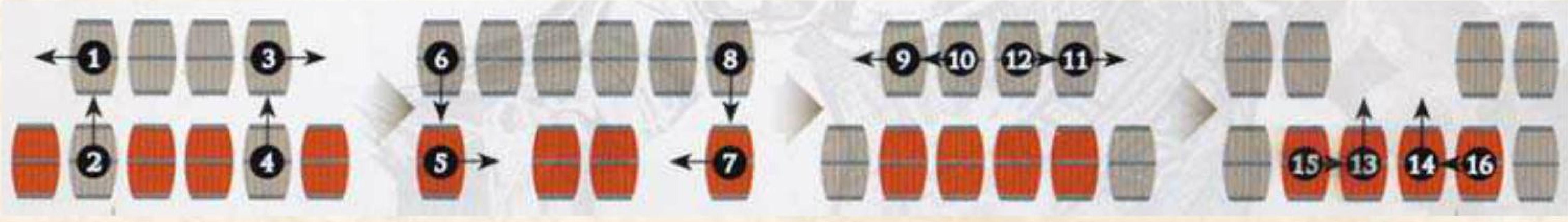
4. 本事件结束后会和欲望恶魔发生对话，如果伊莎贝拉在队伍里的话，那么她就会成为敌人，杀掉她，那么她也出局了；当伊莎贝拉不在队伍里的时候，埃芙琳会替代她成为玩家的敌人。

5. 穿过中央房间来到另一边，这里也会出现选项：

如果你和狂傲恶魔站在同一立场上，告诉 Feynriel 他就是个梦想家，那么事态会立即严重恶化

告诉 Feynriel 他天性如此，那么恶化程度比较小



告诉Feynriel应该反对成为梦想家的命运，那么事态就不会恶化。

6. 事件玩了之后也会发生剧情，瓦瑞克／芬里斯／梅瑞尔中的一个会成为你的敌人，干掉他们之后他们也出局了。

最后，根据你的选择会出现不同的任务结果，大致分三种：

如果同意和恶魔的交易，这里就会得到你应得的，恶魔控制Feynriel。

如果没同意恶魔的交易，但是选项导致事态极度恶化，那么Feynriel会请求你杀了精神崩溃的他。

如果没同意恶魔的交易，选项没有导致事态恶化，那么Feynriel就会得救。

## HERBALIST'S TASK（续）

**发生时间：第二章，完成第一章的HERBALIST'S TASK任务，继续和Solivitus对话。**

**任务要点：**

这次要找的三个东西：

1. 伤迹海岸的西北方一个山洞前可以获得The Harlot's Blush Flower。

2. 精灵营地的箱子里有Dalish Tattoo Ink，不过你得偷过来，跟人商量下就拿走是不可能的。

3. 梅瑞尔的角色特有任务中可以得到The Varterral Heart。

回去交任务可以完成这个系列的事件。

## FOOL'S GOLD

**发生时间：第二章，这个任务的条件比较特殊，如果继承了《龙之世纪：起源 觉醒》的存档的话，该存档中的Nathaniel必须死亡或者没有回到灰鹫护国团，如果没有继承存档开始游戏的话，那么在背景故事选择的时候选择：the Hero of Fereden（第一项）的话，也能接到这个任务。确定能接这个任务的情况下，找Hightown的Yevhen对话接任务。**

**任务要点：**

1. 本任务中大量的敌人都是黑潮大军。最好准备好能造成精神和自然杀伤的武器或者人员。

2. 到达Emrys之后，面临一个选择，是拯救Merin还是Iwan。

拯救Merlin的话，他就在北方很近的位置，但是围攻他的敌人中有两名黑潮密使，两个黑潮密使就代表很难将对方的重火力角色速杀，但是还是将主要火力集中在他们身上为好。救下他的话往南走就会看到Iwan的尸体，从他身上可以得到Golem Control Rod。

拯救Iwan的话，他在东北方的路上，只有很少一部分敌人在围攻他，救下他之后，作为报酬，他会给你Golem Control Rod，而且，还可以去北方击败围攻Merin的敌人获取经验值的物品。

无论拯救谁，任务完成后建议来到Emrys南部干掉一群蜘蛛，可以获得不少稀有装备或者物品。

3. 来到高台上之后会发现一个Golem站在路中间一动不动，调查它安装上Golem Control Rod之后，它就会成为我们的战斗同伴，非常强力，一直往前走的话会发现大批的黑潮大军和一只半兽人，干掉他们之后似乎你前面拯救的是谁而会有一些分别，主要关系到财宝室里宝物的不同，如果前面拯救的是Merin，这里他会给你一些钱；如果拯救的是Iwan的话，这里会得到两把强力的武器。

4. 在财宝室中拿到任务道具Lyrium-Laced Bilge Hoop之后就可以回去交差了。

## RAIDERS ON THE CLIFFS

**发生时间：第二章，前往伤迹海岸最南端的路上自然触发。**

**任务要点：**

1. 带上伊莎贝拉和埃芙琳的话会对任务进行有帮助。

来到指定地点会有如下选择：

可以和守护者们并肩作战，这样埃芙琳会很高兴。

直接走开，选择日后完成这个任务，埃芙琳会表示失望。

不和守护者们联手，直接和敌人开展，埃芙琳也会表示很失望。

2. 此地的陷阱需要30以上的灵巧才能解开，当然，解开之后给予的经验值会多些。

3. 来到最南端之后和血法师Fell Ordan开战，虽然他的大范围AOE杀伤力很强大，但是只要集中火力在他身上，他很快就会倒下，在他的尸体上可以拿到埃芙琳的护甲升级道具伸缩锁子甲（Flex-Chain ）。

## INSIDE JOB

**发生时间：第二章，完成第一章支线任务The Bone Pit，以及第二章主线任务PRIME SUSPECT，在写字台上读信接到任务**

**任务要点：**

1. 和Hightown的Hubert对话后会瞬间被传送到一个地方，那里有个窃贼被绑在椅子上，调查他捡起一个便条，上面表示了被偷窃的物品藏在哪里。

2. 沿着路标走，最后会来到Lilley的某个地方，这里会被包围，你可以解释自己其实是无罪的，或者干脆收拾掉这帮不知好歹的莽夫。

3. 最后来到Brekker's Hideway，和两波敌人开战，第一波只是很普通的敌人，数量多但是相对比较好对付，保护好法师和弓箭手，第二波敌人里有一个非常强的魔法师，第一波敌人清理到一定程度就可以留意他出现与否了。全灭敌人后会和Brekker开战，如果手脚够快的话在第一批敌人增援赶到前收拾掉他。之后从附近的出口离开即可。

## CAVE CRAWLING

**发生时间：第二章，完成任务INSIDE JOB，之后来到The Bone Pit，找到Jansen接任务**

**任务要点：**

1. 和Jansen对话完后在矿坑入口南边一点的地方找到一个麻袋，从里面找到一个Petriified Human Finger，可以开启一个支线任务。

2. 进入矿坑之后干掉女王蜘蛛之后就可以回去交差了，作战过程中一看见小蜘蛛出现就放AOE即可。

## CAVERN OF DEAD

**发生时间：第二章，完成CAVE CRAWLING之后和Jansen对话**

**任务要点：**

1. 当你刚完成CAVE CRAWLING的时候，和Jansen对话不会发生任何事，需要出去去一个别的地方之后再回来，进入大地图后直接回来是不行的。

2. 来到矿洞里，这里在东边开了一个新的出口，从那里出去，当然，出去之前要先干掉非常多的不死系敌人。在地图中央还有很多的陷阱，更要命的是除了陷阱，这里还有一大堆不死士兵和一个奥术之王，先解除陷阱再消灭奥术之王的话可能会被他的魔法干扰很长时间，不妨先让远程攻击力量解决奥术之王，再慢慢解除陷阱。之后干掉其他杂鱼的过程就比较轻松了。

## PICK UP PIXKAXES

**发生时间：第二章，完成CAVERN OF DEAD后与Jansen对话**

**任务要点：**

1. 同上一个任务一样，也需要出去转一圈再回来接任务。

2. 本任务需要去Lowtown的护甲架子旁站着的SMITH花15金币购买任务物品。

# 第三章

## VISIT GAMLEN

**发生时间：第三章，初始**

**任务要点：**

严格来讲这都不能算是个任务，直接去Gamlen家里读桌子上的信即可。这么做的目的是开启下一个大任务。

## GAMLEN'S GREATEST TREASURE

**发生时间：第三章，完成上一个任务之后**

**任务要点：**

1. 与Gamlen对话后来到Darktown，这里无论怎么选择都会开战，之后搜查Mekel的尸体会得到一份The Wallop Mallet。

2. 回到Gamlen的房间等他鉴定完成之后出门去目标地点调查树。

3. 晚上去港口，之后进入Smetty's Fish Guttery找到收藏箱，在这里不仅要和解除一个陷阱，还要和大批的雇佣兵作战，好在敌人人数虽多实力却不强，全部扫清之后在雇佣兵头目身上可以找到Note of Gamlen，之后就可以去新出现的地点The Sink了。

4. 这里的敌人是不死士兵和大蜘蛛等等，成群结队，数量非常多，记得留好AOE。

5. 消灭这里的敌人之后从东边的路走，这里会和Veld开战，在战斗途中会增援一批马巴利战犬和杀手，小心不要让他们包围你，老规矩，背靠墙角战斗。

6. 最后的对话中选择：You should meet your father，会让故事迎来一个温馨的结局，这么做的报酬也最好；选择其它选项只会不欢而散。

## MINE MASSACRE

**发生时间：第三章，如果完成了前面章节的支线任务The Bone Pit和INSIDE JOB，去Hightown的市场和Hurbert对话即可接到任务。如果没做前面两个任务的话，那么进入The Bone Pit这个地方的时候就会自动接到。**

**任务要点：**

1. 在任务流程中来到The Bone Pit之前，请做好一切准备，包括药品，装备等等，尽可能提高自己的火属性抗性和冰属性攻击力。个人认为本战难度甚至高于最终战。在这里我们要击败一头高位龙。打法后面有介绍，能不能打过就得看大家的实力和积蓄了。

2. 回去之后和Hubert的对话没什么太大的影响。

## A MURDER OF CROW

**发生时间：第三章，如果继承《龙之世纪：起源》的存档的话，那么队友Zevran必须存活。**

注：强烈建议在做这个任务前不要做梅瑞尔的角色特有任务A NEW PATH，因为在那个任务中血洗精灵营地之后，就没人告诉你Zevran在哪里了。

**任务要点：**

1. 强烈建议带上伊莎贝拉（如果她还在的话），她会给这个任务带来巨大的变化。

2. 来到Sundermount之后，消灭这里的盗贼首领可以得到给梅瑞尔的礼物。在通向精灵营地的路边有任务道具Awiergan Scrolls。

3. 在精灵营地里和Variel对话，选择选项：I'm here for the Antivan，之后穿越山洞来到西北方，消灭一群敌人（中间有一个半兽人）后可以在路边的尸骸上发现一个如尼符文。

4. 山洞中毒蜘蛛非常多，小心应付，最后一拨敌人的尸骸上可以找到伊莎贝拉的护甲升级道具硬质皮板甲（Boiled Leather Plates）。

5. 最后会找到Zevran，你可以选择把他抓回去或者放了他，如果伊莎贝拉在队的话，那么毫无选择，直接开战。

6. 无论这里的结果如何，回到Antivan Camp之后都会和Nuncio开战，这里的敌人能力比较强，而且数量非常多，先解决掉Nuncio比较好，如果在前面选择放过Zevran的话，那么这里他也会出现帮忙作战。无论如何，战斗的开始尽量放AOE清除大量包围过来的敌人。消灭敌人后和Zevran对话可以结束这个任务。

## HERBALIST'S TASKS

**发生时间：第三章**

**任务要点：**

他需要的物品在高位龙身上，给他之后他会奖励你一件非常强力的饰品Urzara's Tooth。

## FINDING NATHANIEL

**发生时间：第三章，需要继承《龙之世纪：起源 觉醒》的存档（《觉醒》也需要继承《起源》的存档），招她入队并要保证她不死，那么这个任务才能开启。或者在初期创建角色选择故事背景的时候选择Martyr。**

**任务要点：**

1. 和Hightown教堂边的Dalish Howe对话后可以启程去Deep Roads。这里有很多黑潮大军制造出来的Nathaniel幻影，真正的Nathaniel会跟你并肩作战，敌人都是比较强力的游侠，注意不要被他们用背刺偷袭。

2. 对话后继续前进消灭黑潮大军，这里有已经沦为杂兵的半兽人。最后需要操作控制杆开启通向下层的路。

3. 下面的战斗切记要慢，太快的话很可能会被突然涌出的敌人包围。最后阶段会出现两只半兽人，应该来说威胁不小，乱撞起来很容易刚站起来就被另一头撞到，这里建议采用集中火力干掉一个的战术，当半兽人只剩下一个的时候，那它的威胁就几乎等于零了。之后会发生剧情，完事之后记得搜刮宝物库，搜刮完之后就可以从西边的门出去了。



# 支线任务

## 第一章

## THE CONSPIRATORS

**发生时间：第一章，继承《龙之世纪：起源 觉醒》的存档，在这个存档中需要前作主角拯救了Vigil's Keep。**

**任务要点：**

1. 来到The Hanged Man，和Sergeant Joanna对话，答应帮她除掉Kiewall的犯罪团伙。

2. 这四个团伙分别在Hihgtown,The Blooming Rose（就是Hightown里的风月场所），港口和Sundermount的西侧。

## TERROR ON THE COAST

**发生时间：第一章，需要继承《龙之世纪：起源》的存档，该存档中需要在游戏中放Sophia Dryden一条生路**

**任务要点：**

1. 在伤迹海岸的主路上，当遇到一只巨蜘蛛的时候，任务就开始了。

2. Sophia Dryden在任务起始点的西边，她身边有一大群马巴利战犬和魔法师，游侠最好能第一时间对他们的施法形成干扰。最后围攻她即可。

3. 她身上有一件给魔法师的装备the Robe of Hidden Pockets以及一大笔钱。

## DARK EPIPHANY

**发生时间：第一章，需要继承《龙之世纪：起源》的存档，该存档中需要在游戏中放Avernus一条生路。**

**任务要点：**

1. 在伤迹海岸西侧，我们会被一群土匪袭击，干掉他们后在死掉的邮差上拿到一封书信，任务开始。

2. 在任务开始的地方附近有一个营地旧址，进去之后可以在地上捡到灰鹫护国团备忘录，出门的时候会被一大群土匪围攻，这里最好撤入营地，不要给他们包围你的机会。

3. 白天去Lowtown，消灭一帮佣兵后来到指定地点。完事之后可以回到Gamlen's House读信完成任务。

## SECRET RENDEZVOUS

**发生时间：第一章，需要继承《龙之世纪：起源 觉醒》的存档，这个存档里需要拯救Amaranthine，或者在创建角色的背景故事选择中选择Hero of Ferelden。而且需要完成副线任务FOOLS RUSH IN，晚上去The Hanged Man和Suspicious Lady对话。**

**任务要点：**

1. 去港口的安全房，这里的战斗有一些小技巧，让自己的队友停在上面不动，自己下去，引出敌人之后他们就会围攻在下面的队友，这样可以避免被围攻。

2. 消灭敌人之后记得回去报告。

## LAST OF THE LINE

**发生时间：第一章，需要继承《龙之世纪：起源 觉醒》的存档，这个存档里需要让Bhelen当上Orzammar的国王，或者在创建角色的背景故事选择中选择The Martyr。**

**任务要点：**

1. 来到港口的东侧，答应帮助Harrowmont，这里会在台阶上方找到Carta，他会和你做交易，杀掉Harrowmont，他就会给你一笔报酬。可以选择接受与否。接受的话直接干掉Harrowmont回去找Carta要报酬。

2. 不接受的话马上和Carta开战，他还会叫来一帮增援，全部消灭后去和Harrowmont对话，就可以结束任务。

## CHANGING ONE'S NATURE

**发生时间：第一章，需要继承《龙之世纪：起源 觉醒》的存档，这个存档里在主线任务中选择和狼人结盟，或者在创建角色的背景故事选择中选择No Compromise。在精灵营地和Clara对话。**

**任务要点：**

1. 要寻找的四样东西，第一件Purified Deathroot就在Clara的附近的一个箱子里。

2. The Alchemically Sealed Flask在Sundermount最西边的一栋废弃的房子里，这栋房子在离出口不远的地方。

3.The Twice-Distilled Quicksilver 在 Soundmount Carvern 的入口南侧，那里有一堵墙，在墙的后面就是任务道具。

4.The Ebon Rathleek 在 Eleven Graveyard 的东侧，Eleven Graveyard 也在 Soundmount Carvern 里。

## MIRACLE MAKERS

**发生时间：第一章，在创建角色的背景故事选择中选择 The Martyr。去 Lowtown，集市中可以发现一个摊贩那里围了很多人，等到城镇守卫赶到之后和 Sergeant Melindra 对话。**

**任务要点：**

赶到指定地点清理一批小流氓即可，头领是个杀手，要小心，尽量先干掉他。

## NIGHT LIES

**发生时间：第一章，夜晚来到 Hightown，消灭那里出现的敌人，消灭到一定程度就会出现任务提示。**

**任务要点：**

1. 来到 Hightown 的东北方，从标示的隐藏通道来到敌人的藏身处。

2. 消灭这里的敌人就可以完成任务了。

## PIER PRESSURE

**发生时间：第一章，夜晚来到码头，消灭那里的敌人，消灭到一定程度就会出现任务提示。**

**任务要点：**

来到 Lowtown 的东部，从秘密通道进入，可以发现那里有一队敌人，其中敌人的首领是个杀手，也算小有威胁，记得用 AOE 破除他的潜行。

## SHARP LITTLE PINPRICKS

**发生时间：第一章，晚上去 Lowtown，消灭那里出现的黑帮，消灭到一定程度就会出现任务提示。**




**任务要点：**

去 Lowtown 的东侧可以发现一个隐藏的入口（Hovel 那里），进入后一直前进就会发生剧情，和一群黑帮分子开战，他们的头领依然是个杀手，对付那么多杀手了，这个也不算难。

## FIND AND DELIVER(ACT 1)

这个任务比较特殊，找到相应的物品后还给相应的人，随时可以开始，**注意有些东西只有一次机会拿到**

| 物品名称 | 位置 | 交还对象 |
|---|---|---|
| Bottled Scar 5:34 Exalted | Viscount’s Keep 西北方的房间，那里没有上锁 | Lowtown 的 Eleven Vintner |
| Shawl of Dalesdottir | 白天去 The Hanged Man，东西在 Varric 房间南边的一个箱子里 | Hightown 的 The Blooming Rose（风月场所）里的 Mais Dalesdottir |
| The Remains of Sister Plinth | 白天去 Darktown 东南方，做主线任务 Wayward Son 会途径那里，在 Sister Plinth 的尸体上 | 去教会（Chantry）交给那里的 Brother Plinth |
| The Paragon’s Toe | The Blooming Rose 东北的一个房间，箱子在衣柜后面 | 去 Lowtown 的 bazaar 交给 New Surfacer |
| Locks of the Golden Fool | 白天去教会，最靠北的桌子上的那份卷轴 | Darktown 西侧的 Eleven Radicalist |
| Remains of the Outlaw “Half-Braid” Silsam | 晚上去港口，从港口的地下通道进入 Disused Passage（比较好找的一个在某间屋子的西北方，那间屋子在任务 Finders Keepers 里去过一次），目标物就在这里的南边一个小屋子里 | 精灵营地的 Eb Silsam |
| Map of Occupied Kirkwall | 精灵营地 Clan Craftsmaster 旁边的一个箱子里 | Gallows 里的 Record Keeper Teryn |
| The Seal of House Talwain Sundermount | 主线任务 Long Way Home 中，在山顶南出口附近的箱子里 | Hightown 市场的 Sareth Talwain |
| Caste Treatise and House Accounting | 完成 Long Way Home 之后，主线任务 Blackpowder Promise 中，在 Dead Man's Pass 里可以发现 Javaris 和一群蜘蛛在战斗，这里可以找到该道具，但是由于只能来一次，错过就拿不到了 | |
| Remains of the Outlaw “Bearded Beast” | The Bone Pit 地区的入口南边一具发光的尸体，要进行这个任务必须先做完支线任务 The Bone Pit | 港口的 Arintal the Lesser |
| Eustice’s Pommel | The Bone Pit 的矿坑里通向南出口的通道的中间，在一个发光的袋子里 | Viscount’s Keep 里的 Guardsman Eustice |
| Redblossom Special | 伤迹海岸最南端的红色箱子里 | Darktown 的 Dalian Shaw |
| Grimoire of the Apprentice | 主线任务 Enemies Among Us 会经过这里，在 Sanctuary 的出口附近，记得回到 Darktown 之前一定要拿到，否则就永远拿不到了 | 去 Lowtown 的 bazaar 交给 Bonwald |
| 每完成一个会得到 250 点经验值和 50 银币 | | |

# 第二章

## FORBIDDEN KNOWLEDGE

本任务中的选项直接关系到成就获得，请注意。

**发生时间：第二章：如果在主线任务 ENEMIES AMONG US 中选择饶了 Idunna 的话，那么可以在写字台上接到她的来信开启任务。如果那个任务里杀掉她的话，可以在 Viscount's Keep 中的告示板（Chantry）上看到相关文件。**

**任务要点：**

1. 任务目标是发现 5 本恶魔卷宗（Evil Tome），他们的位置如下：

在 Hightown 的 Chantry 里可以发现一本，调查之后需要干掉以欲望恶魔为首的敌人。

Viscount's Keep中也有一本，这里的守护者是奥术之王为首的敌人。

The Bone Pit 的东部有一个洞穴，里面可以发现一本，调查选完选项之后才会出现欲望恶魔带领的一批不死族。

下一个地方没有在地图上标识出来，具体位置在伤迹海岸，来到这里之后向西走，当看到第一条向南的道路的时候立刻向南，可以在左手边看到入口。这么说可能比较难以理解，总之大家最好对照伤迹海岸的地图，将每个角落都踏遍，反正这里提供高经验值的敌人和比较强力的装备都不少。进入目的地后会发现这里只有一些蜘蛛，但是很快就会发现这里被一头成年龙守卫，击败成年龙之后就可以调查卷宗了，当然，调查卷宗之后还是会涌出很多亡魂敌人。

最后一个卷宗在 Abandoned Thaig，这里的进入方法也比较特殊，进入点在 Sundermount 西侧出口附近，从那里进入 Resentely Opened Passage，这座迷宫里的敌人以石巨人和亡魂系敌人为主，进入中央大厅之后会被一群敌人包围，其中不乏奥术之王、欲望恶魔等等强力敌人。最好的解决办法是让队伍在门口待机，自己上前引出敌人，然后就是老套路解决问题。当然，调查这里的卷宗，它依旧会召出一堆亡魂，不要轻敌。

2. 找到卷宗后会面临选择：

选择 Destory 的话才有可能获得成就 Exorcist，而且最终奖励是最多的。

选择 Read the Book 的话，会给你两个能力点数，但是仅限一次，也就是说当你发现一个卷宗，并选择读它的话，会获得能力点数，但是再发现其他的书的话，就只能 Destory 或者带走（Take）了，**而且这么选的缺点在于无法彻底完成任务，也拿不到成就。**

选择 Take 的话，那么你什么也得不到。任务不算完成，也拿不到点数。

3. 全部选择摧毁之后，带上一个游侠之后去 Darktown，从 Evil Pit 进去，里面需要一名游侠解除陷阱以及启动机关，来到最里面，做好各项准备之后捡起 Fell Grimoire，对话出现选项：

选择 Destory 的话，会和直接 Xebenkeck 开战。

选择 Read the Book，会得到两个能力点数，然后和 Xebenkeck 开战

继续无视 Take 的选项吧，它只会让你的物品栏多出一个废品，还是要和 Xebenkeck 开战。

和 Xebenkeck 的战斗比较艰难，一则是她能力本身就很强，二则是这场战斗普通杂鱼都是愤怒恶魔级别的，AOE 杀伤力不够的话很难应付的过来，建议手控肉盾吸引仇恨。法师不间断地放各种 AOE，而且要给肉盾补血，DPS 技能一满就利用大杀伤力的技能减少敌人的数量。总之本战比较困难，要备齐药品再来。

4. 千万记得收尸，这里的好东西简直是太多了。收完尸就可以出去了，任务完成。

## SKETCHY THE DETAILS

**发生时间：第二章，在 Hightown 的告示板（Chanter's Board）上接到任务。**

**任务要点：**

需要杀掉 5 批杀手，他们分别在：

第一批在 Hightown 靠近 Viscount's Keep 的楼梯附近，晚上可以遇到。

第二批在 Lowtown 的靠近 eleven alienage 入口附近，白天可以遇到。

第三批在 Gallows 的南部位置。

第四批在 The Hanged Man 在瓦瑞克的家南边一点的位置，晚上可以遇到。

第五批在 Darktown 的南部。

全灭之后去港口找 Sketchy 即可领取奖励。

## THE LOST PATROL

**发生时间：第二章，主线任务 BLACKPOWDER COURTESY 中选择放过 Javaris 以赢得 Arishok 的尊敬，去和港口的 Qunari 对话接任务**

**任务要点：**

1. 去伤迹海岸的西南部，标示地点会有一大群敌人等着你，但是不强。

2. 做完任务之后顺着路往西南走还能顺手完成副线任务 RAIDERS ON THE CLIFFS，记得回去报告那个 Qunari。

## HONORING THE FALLEN

**发生时间：第二章，接受梅瑞尔的角色特有任务 Mirror Image 之后带着她和精灵营地的 Keeper Marethari 对话**

**任务要点：**

无

## THE UNDERGROUND RAILROAD

**发生时间：第二章，要求比较严格，首先在第一章主线任务 ACT OF MERCY 中让 Grace 和她的部下获得自由（选择帮他们隐瞒真相或者直接选择杀掉圣骑士），第一章主线任务中 ENEMIES AMONG US 中选择让卡兰回到圣堂骑士行列中。**

**任务要点：**

从写字台上看信之后白天去港口和 Mistress Selby 对话即可，这可以开启 SEARCH AND RESCUE 和 HOW TO FRAME A TEMPLAR 两个任务。

## SEARCH AND RESCUE

**发生时间：第二章，完成支线任务 THE UNDERGROUND RAILROAD，在港口的 Mistress Selby's Board 接受任务。**

**任务要点：**

1. 来到伤迹海岸，去 Bounty Hunter Getaway 的入口（这里可以采到 The Harlot's Blush Flower）。

2. 进入 Bounty Hunter Getaway，消灭掉这里的敌人，敌人本身不算强，但是这里的陷阱非常多，带一个游侠是必须的。消灭全部敌人之后和 Captured Apostate 对话，之后不要忘记搜查她所在的房间，搜刮完之后就可以离开了。




## THE MIDNIGHT MEETING

**发生时间：第二章，在第一章的主线任务 ACT OF MERCY 中杀掉 Karras，那么完成本章主线任务 BLACKPOWDER COURTESY 之后会在写字台上接到来信。**

**任务要点：**

1. 晚上去 Hightown，找到指定地点，在这里会遇到一批圣骑士，怎么选择无所谓，因为怎么选都会开战。

2. 由于战斗中会出现增援，所以迅速解决面前的圣骑士头领会使战斗简单很多。消灭他们之后任务结束。

## BOUNTY HUNTER

**发生时间：第二章，第一章的主线任务 ACT OF MERCY 中必须让 Grace 及其手下回到魔法学院（拒绝帮魔法师的忙即可，这样还能导致杀死 Karras 的结果）。之后会在 Hightown 的告示板上接任务。**

**任务要点：**

1. 去 Darktown 找 Jake the Black，消灭他召唤出的各种怪物。

2. 之后去 Sundermount 的顶上，在这里消灭 Innley of Starkhaven 召唤出来的暗影怪物。如果这时候还没有消灭山顶的成年龙的话，Innley of Starkhaven 不会出现。

3. 伤迹海岸可以发现 Heborah de Soliere，他会召唤出不死系的怪物，同时还会变身，看到不死系怪物聚拢就放 AOE 即可。

## A DEBT IN THE FAMILY

**发生时间：第二章，第一章主线任务 ENEMIES AMONG US 让卡兰被圣堂骑士开除。和 Templar Recruit Margitte 对话。**

**任务要点：**

来到港口见到 Senestra 之后直接回开战。

## THE FIXER

**发生时间：在第二章主线任务 OFFERED AND LOST 中要建议 Dumar 烧掉死受刑的 Qunari 族人，这样会在写字台上收到信。**

**任务要点：**

1. 本任务中面临着选择，晚上来到港口之后，去 the Habormaster's Office，会发现一群小流氓在商量怎么处理尸体，你可以选择杀掉这帮人渣，或者帮他们处理尸体。注意，一旦开战，那么本任务就无法完成了。必须每次都选帮他们处理尸体才能完成任务，不过在港口和 Lowtown 的小流氓身上能找到一些不错的装备，怎么选就看玩家自己了。处理尸体的方法就是收起尸骨之后赶到地图上的指定地点。

2. 第二步是晚上去 Lowtown 和那里的人对话处理第二具尸体，之后来到 Darktown 处理第三具尸体，一旦在这两个地方开战，那么任务依然无法进行。

3. 如果选择处理这三具尸体的话，那么最后来到伤迹海岸，在西南方向的尽头找到最后一具尸体。这里就避免不了开战了。最后一具尸体销毁完成后，任务完成。

## HOW TO FRAME A THIEF

**发生时间：第一章主线任务 ENEMIES AMONG US 让卡兰回到圣骑士的行列，并完成任务 THE UNDERGROUND RAILROAD，在港口的 Mistress Selby's Board 接受任务。**

**任务要点：**

1. 白天去 The Hanged Man 和 Roderick 对话，编个谎骗他（一定要说谎）。然后去 Gallows，找到 Delivery Order，选择写上 Conrad 的名字，然后把信给附近的码头工人。

2. 回去找 Mistress Selby 即可。

## ELVES AT LARGE

**发生时间：第一章主线任务 WAYWARD SON 中选择让 Feynriel 去魔法学院，然后在 Hightown 的告示板上接任务。**

**任务要点：**

来到伤迹海岸和 Mercenary Captain 对话，这里出现选项：

选择"Mage need training"和"We share the bounty, then"的话会和雇佣兵一起战斗，对手是血法师，很脆，近身攻击很快就能搞定。

选择"Let the elves go"的话就会和雇佣兵开战。难度也不是很高。

两者的不同在于，前者的任务奖励很好，后者可以从雇佣兵身上拿到不少好东西。

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

## LADIES' LIGHT ON

**发生时间：晚上去 Hightown 和 Invisible Sisters 战斗，战斗中会出现任务提示（和前一章的几个任务相比，这个过程会长一些，可能需要刷几次）。**

**任务要点：**

接到任务后来到 the Suspicious House，进入之后会和一群 Invisible Sisters 战斗，消灭第一波后会出现她们的首领，一个弓箭手，盯着她打即可。之后确定消灭屋子里所有敌人之后再出去。



## HOMEYOWN BREED

**发生时间：晚上去 Lowtown 和黑帮成员战斗，战斗中会出现任务提示（可能也需要刷）。**

**任务要点：**

接到任务之后去 the Decrepit Alley，黑帮老大也是个弓箭手。清理掉所有的敌人之后就可以出门走人了。

## THE LOWDOWN

**发生时间：去港口清理那里的匪徒，战斗中会出现任务提示（可能也需要刷）。**

**任务要点：**

接到任务之后去 the Run Down Alley，这次敌人的首领是双剑刺客了。清理掉所有的敌人后收工。

## FIND AND DELIVER(ACT 2)

| 物品名称 | 地点 | 交还对象 |
|---|---|---|
| Lyrium–Laced Bilge Hoop | 支线任务 Fool’s Gold 宝物库中，同样只有一次机会拿到 | Darktown 的 Whisky Master |
| Swatch of the Jackyard | 伤迹海岸，支线任务 Raiders on the Cliffs 中 Fell Orden 的尸体上 | 港口的 Ship Spotter |
| The One True Pantaloons | 同伴专属任务 Dissent 中，来到 Gallows，会和一群小混混和矮人佣兵开战，在其中一个敌人的尸骨上 | Hightown 的 Impeccable Bulf |
| Wentworth’s Sixth Finger | The Bone Pit 矿区南侧出口附近的袋子里 | Hightown 教堂前的 Sister Phylias |
| Waxler’s Hat Disused Passage | （第一章的任务里提及了怎么去这个地方）东侧一扇门后面的袋子里 | 晚上去 Hightown 交给 Waxler |
| Seal of the Old God Dumat | Disused Passage 南边一个房间的箱子里 | Hightown 的 Bolund the Amateur Annalist |
| The Eyes of Azure Jamos | Sundermount，第一章主线任务 LONG WAY HOME 中带着梅瑞尔路过一片墓园，杀死 Crazed Loner，他的尸体上能找到这东西 | Gallows 的 Azure Jamos |
| “South–Song” Gerralt’s Corpse | 东西在支线任务 FORBIDDEN KNOWLEDG0E 途经的隐藏迷宫 Abandoned Thaig 中 | Lowtown 的 Gerralt |
| Ream–Rot Knife | Sundermount Cavern 东边的出口附近的袋子里 | Lowtown 的 Faj |
| Goosegirl Cameo | 伤迹海岸，支线任务 Bounty Hunter 中，来到伤迹海岸，杀掉 Heborah de Soliere，从他尸体上翻出来 | Lowtown 的 Vorse de Soliere |
| 本章任务的奖励是每件东西价值一个金币和 750 点经验值。 | | |

# 第三章

## THE AWIERGAN SCROLLS

**发生时间：第三章**

本任务分两个阶段，先寻找 AWIERGAN 卷轴的三个残卷。

1. 第一个卷轴在伤迹海岸入口向南的一条死路里，读完卷轴之后继续向该区域的西方进发，这里会被一群亡灵包围，消灭这群以奥术之王为首的亡灵之后第一个残卷任务完成。

2. 第二个残卷在 Soundmount Cavern 入口南侧的墙后面，读完之后穿过营地来到山的高层，这里会有三个非常强大的敌人，最开始出现的只是个队长级别的亡灵士兵，但是后面两个恶魔领主非常强大，即使在低难度下这里也可能被他们干掉，这里要利用障眼法，看见亡灵士兵出现后立即往回跑，来到洞口附近的位置，这样就不会造成三个敌人一起冲过来的局面，即使是这样敌人对付起来也不轻松，需要时刻用药品保证回复师的魔法值。

3. 第三个卷轴在 Soundmount 入口到精灵营地的路上，捡起来之后马上会和一个奥术之王和杂鱼若干开战，战斗中增援不断，AOE 能放就放。

获得这三个卷轴后会接到第二阶段的任务。

4. 去 Darktown，通过地图标示地点 Hidden Lair 来到隐藏的迷宫。和远古恶魔 Hybris 开战，这家伙是个超级强化版的狂傲恶魔，由于战斗中增援不断，所以这里要尽快打倒 Hybris 结束任务。打倒他之后可以在身上发现不错的装备，之后获得成就 Demon Slayer。

## KING ALISTAIR

**发生时间：第三章，继承《龙之世纪：起源》的存档，该存档中需要阿里斯泰当上国王，或者在创建角色的时候故事背景选择 Hero of Ferelden。完成主线任务 ON THE LOOSE 之后可以在写字台上接到来信。**

**任务要点：**

无

## THE LOST SWORDS

**发生时间：第三章，第二章主线任务中需要获得 Arishok 的尊敬，之后和自己家门外的 Taarbaas 对话接到任务。**

**任务要点：**

1. 需要找到 Qunari 的十把神剑（Qunari Sword），每找到一把就可以回去领赏，但是奖励很普通，如果找到十把一起去，那么奖励就比较珍贵了。**找全神剑的话需要至少游侠拥有 40 的灵巧来开锁。**

2. 十把神剑的位置：

| 地区 | 地点 |
|---|---|
| Lowtown | 从 Weaponsmithy（商店）购买 |
| Lowtown（夜晚） | Foundry 的一片石头中，会发亮 |
| Hightown | 从 Korval’s Blades（商店）购买 |
| The Gallows | 从 Weapon Shop（商店）购买 |
| Darktown | Anders 所在位置附近可以找到 |
| Docks（夜晚） | Harbormaster’s Office area 的一具发光的尸体上 |
| Docks（夜晚） | Warehouse 附近一个箱子里（需要灵巧到达 40 以上才能开锁） |
| De Launcet Mansion | 主线任务 On the Loose 会进入这个地方，东北方的房间里 |
| The Wounded Coast | 沿着主路往西走，一直走到尽头，然后向南走到尽头可以在一具发光的尸体上找到 |
| The Wounded Coast | 西边出口附近，那里有一个废弃的营地，在里面可以找到 |
| 全部收集齐后一起交给他会拿到 Bassrath–Kata 这把传说中的武器以及大量的经验值。 | |

## REINING IT IN

**发生时间：第三章，夜晚去港口和猎奴者战斗，消灭到一定程度就会出现任务提示，需要刷。**

**任务要点：**

去 Run Down Alley 可以找到他们的头目，居然是个魔法师。消灭掉之后任务完成。

## KIND OF WANT

**发生时间：第三章，夜晚去 Lowtown 和黑帮战斗，消灭到一定程度就会出现任务提示，需要刷。**

**任务要点：**

去 Decrepit Alley，杀掉他们的首领即可。



## THE LAST HOLDOUTS

**发生时间：第三章，第三章主线任务 SHOWDOWN 中支持圣堂骑士，夜晚去 the Hanged Man 和 Barmaid 对话，然后与 Mettin 对话答应帮忙。**

**任务要点：**

1. 来到 Darktown 的 Hidden Sewer，进去之后的战斗中记得先清除血法师，会轻松不少。集齐 4 个 the Blood Mage Dispatches 之后就可以回到家里读信继续任务了。

2. 穿过 Soundmount Cavern 来到血法师营地，这里敌人的首领威胁比较大，建议先无视其他血法师先干掉他。干掉所有的血法师后面临选择：

如果选择阻止 Mettin 杀死血法师或者袖手旁观的话，那么 Mettin 会立刻攻击你。

如果支持 Mettin 的话，那么 Agatha 会攻击你。



## A NOBLE AGENDA

**发生时间：第三章，第三章主线任务 SHOWDOWN 中支持魔法师，和 Hightown 的 Marlein Selbrech 对话同意帮忙。**

1. 去 Daektown 的 the Hidden Supply Depot，消灭那里所有的雇佣兵。

2. 去 Lowtown 找 Mettin，他一旦看见你就会携手下弓箭手对你展开攻击，迅速拉近距离就可以降低他们的威胁。

3. 回到家里会接到信，然后回到 Lowtown 找 Marlein，这里会和一小队精英圣骑士开战，敌人的防御力非常强，这会是一场持久战，好在敌人并没有秒杀级的攻击力，情况不对及时用药即可。

## RED RUN STREET

**发生时间：第三章，夜晚去 Hightown 和匪徒战斗，消灭到一定程度就会出现任务提示，需要刷。**

**任务要点：**

去 the Suspicious House 和敌人头目开战。是个血魔法师，盯住了他集中攻击即可。全灭后任务结束。

# 角色特有任务

注：本作和前作不同，没有营地这一设定，要找同伴对话的话就要去同伴的家里，同伴的家在地图上也有显示。

## 第一章

## DUTY

**发生时间：第一章或第二章，完成 DLC“放逐王子”。**

**任务要点：**

任务中要杀的三伙佣兵分别在如下三个地方：

晚上的港口

Sundermount 入口附近

仿迹海岸东北角

建议在路过这些地方的时候清理掉，全部消灭后去教堂找塞巴斯蒂安对话结束任务。

## THE WAY IT SHOULD BE

**发生时间：第一章，完成主线任务 A FRIEND IN THE GUARD 之后，去 Viscount's Keep 找埃芙琳。**

**任务要点：**

本任务需全程保证埃芙琳在队。

1. 来到 Sundermount Ambush Site，这里需要和一批敌人开战，一直杀到西南角，在这里和敌人的头领开战，最好把他引离他一开始的那个位置，因为那里有陷阱，在混乱的战斗中难免有人踩上。

2. 回到 Viscount's Keep 标记的门里发生剧情。

3. 晚上去 Lowtown，在那里和一群守护者开战，消灭他们后回到 Viscount's Keep 交差。

## BIRTHRIGHT

**发生时间：第一章，主线任务 A NEW HOME？完成后。**

**任务要点：**

1. 在家里和母亲对话，之后和贝塔妮 / 卡尔维尔两人中活下来的那个对话。

2. 去 Darktown，之后贝塔妮 / 卡尔维尔会被锁定在队伍里。

3. 在这里的箱子里可以找到给他们的礼物。

4. 进入地图上标示的地点会开战，对手是低级别的游侠和魔法师，先杀掉魔法师的话战斗会轻松很多。

5. 从地方头目 Master Slaver 的身上搜到 Vault Key，之后可以在箱子里发现祖父的遗物，然后和贝塔妮 / 卡尔维尔对话就可以瞬间传送回家里，以后就再也回不来了。注意拿到这里的护甲升级道具再走。

## FAMILY HISTORY

**发生时间：第一章，序章里卡尔维尔存活下来，在角色特有任务 BIRTHRIGHT 中拿到了卡尔维尔的礼物脱布琉斯的文件（Tobriuss's Document），本任务只能在 BIRTHRIGHT 任务进行中进行。**

**任务要点：**

必须在去 Darktown 拿到礼物后马上进行，不要继续进行 BIRTHRIGHT 任务。

去 Gallows 和 Tobriuss 对话，之后回到家里和卡尔维尔对话，在对话选项中选择较为和善的选项会大幅改善和卡尔维尔的关系。

## PORTRAIT OF THE PAST

**发生时间：第一章，序章里贝塔妮存活下来，在角色特有任务 BIRTHRIGHT 中拿到了贝塔妮的礼物母亲的肖像画（Portrait of Your Mother），本任务只能在 BIRTHRIGHT 任务进行中进行。**

**任务要点：**

和贝塔妮说话即可。

## QUESTIONS AND ANSWERS

**发生时间：和主线任务 TRANQUILITY 一起发生。**

**任务要点：**

白天去 The Hanged Man 里找瓦瑞克即可，记得离开这里之前去酒吧找伊莎贝拉开启招募她的任务 FOOLS RUSH IN。

## ISABELA'S CONTACT

**发生时间：副线任务 FOOLS RUSH IN 开始的时候，白天去 The Hanged Man 的酒吧里找伊莎贝拉即可。**

**任务要点：无**

## TALK TO ANDERS

**发生时间：完成主线任务 TRANQUILITY 后去 Darktown 找安德尔斯对话。**

**任务要点：**

如果选择了对抗性的选项，比如“Don't do it again”的话会让他的对抗情绪猛增，如果想和他搞好关系的话最好选：

It happens a lot-You did the right thing- 当他问到是否让你不舒服的时候选择：No- 主角是男性的话最后选择：I'm sorry。

## WELCOME HOME

**发生时间：完成主线任务 LONG WAY HOME，去 Lowtown 的 Eleven Alienage 梅瑞尔的家里和她对话。**

**任务要点：无**

## NICE CRIME YOU HAVE AROUND HERE

**发生时间：完成第一章的副线任务 HERBALIST'S TASK，或者完成主线任务 BLACKPOWER PROMISE、WAYWARD SON 以及副线任务 THE UNBIDDEN RESCUE，去梅瑞尔家里找她。**

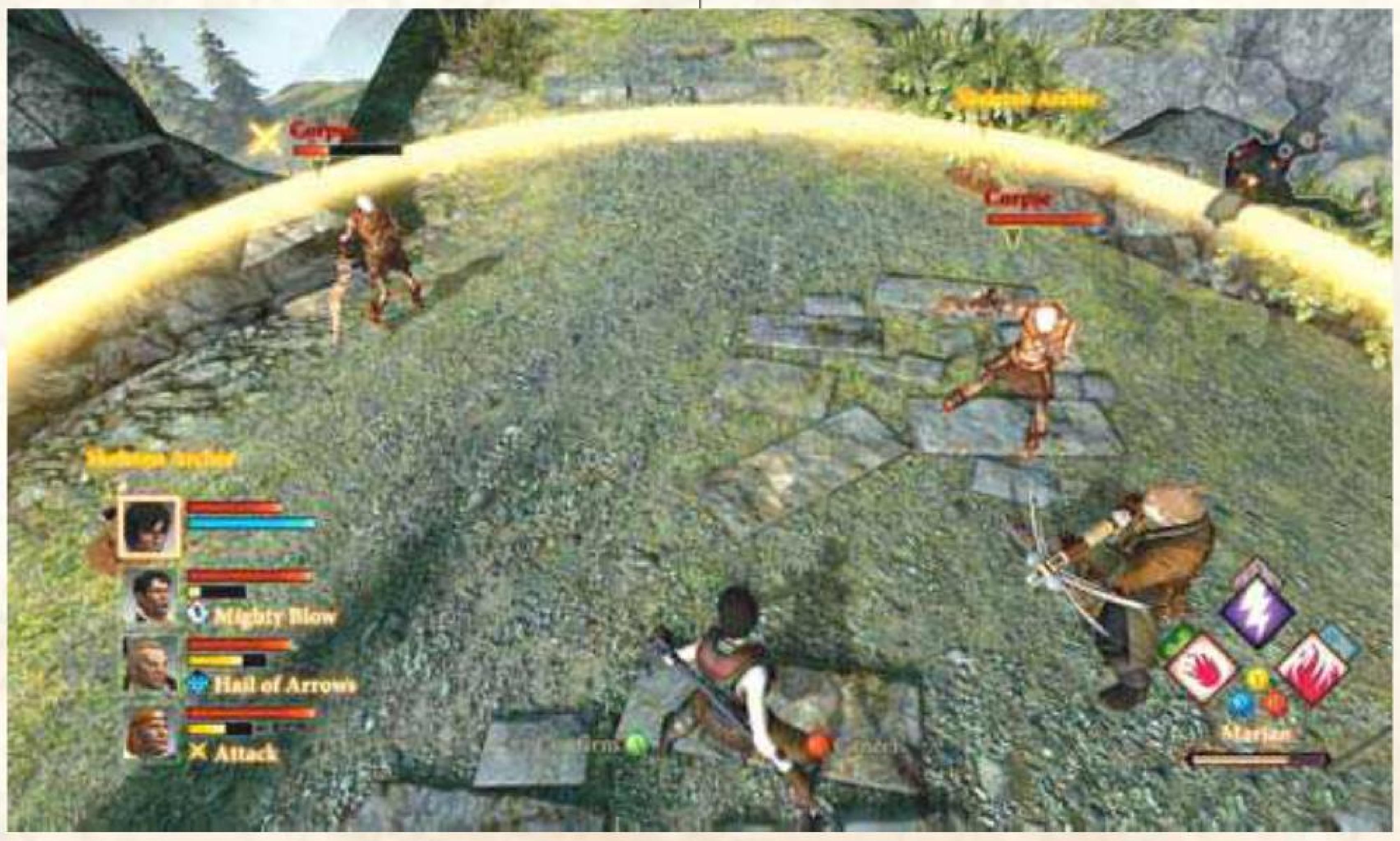
**任务要点：无**

## FENRIS RECRUITED

**发生时间：第一章，BAIT AND SWIRCH 任务结束后。**

**任务要点：**

去芬里斯的小屋和他对话即可。



# 第二章

## REPENTANCE

**发生时间：第二章，完成 DLC“放逐王子”，完成塞巴斯蒂安的角色特有任务 DUTY。**

**任务要点：**

1. 在教堂里和塞巴斯蒂安对话，之后同意他的要求，来到 Hightown 的 Harimann Estate，注意本任务中塞巴斯蒂安不能离队。本任务的要点是开启三个箱子，这三个箱子都需要开锁，但是以塞巴斯蒂安默认的开锁能力是解不开的，所以需要专门带个负责开锁的游侠。

2. 房间里初期是没有敌人的，直到进行到一个剧情事件之后敌人开始出现，这件房子里有有塞巴斯蒂安的护甲升级道具和礼物，注意探索完毕再离开，这里主要是要找到 Mail Underunic。

3. 解决掉路上出现的暗影和欲望恶魔之后，进入 Underground Passage，这里的敌人以狂怒恶魔和大量的暗影组成，由于队伍中要带两个游侠，魔法输出可能不够，对付这些家伙需要一些耐心。一路杀到最后会面对奥术之王和亡魂斗士的强力组合，先清理掉比较脆弱的奥术之王会轻松些，亡魂斗士毕竟没有范围秒杀的能力。

4. 俗话说，一切亡灵生物的后面都站着一个强大的血法师，这次也毫不例外，当 Lady Harimann 出现后直接选择干掉她就可以了，即使选择和她做交易也没什么好处。全力集中攻击最后的血法师 Lady Harimann，不要让她召唤出太多亡魂。消灭她之后回到教堂就可以交任务了。

## THE LONG ROAD

**发生时间：完成主线任务 BLACKPOWDER COURTESY 后**

注：本任务剧情非常像日式动画的常用桥段，大家可以好好体会。

**任务要点：**

1. 去 Viscount's Keep 找埃芙琳谈话，同意帮她的忙，之后去走廊里找城镇守卫 Donnic，并约他去 The Hanged Man 的酒吧。

2. 晚上去酒吧和 Donnic 对话发生剧情。

3. 在伤迹海岸沿路标走即可，中间会有几场不难的战斗。等这里的事情完成后去 Viscount's Keep 结束任务。

## DISSENT

**发生时间：完成主线任务 BLACKPOWDER COURTESY**

**任务要点：**

1. 在 Darktown 和 Anders 对话，同意帮忙，之后来到 Gallows Dungeon，一路向北杀去，敌人的防御力一般比较高，战斗比较艰苦，请做好充足准备再来。

2. 最后会和 Ser Alrik 和他带领的圣堂骑士开战。由于战场地形狭窄，AOE 会发挥很大作用。最好先解决敌人中的 Tewplar Hunter。

3. 在战后的选项中，有两种选项，决定了 Ella 的生死：

如果选择让安德尔斯冷静下来（右上方的哪些选项），那么 Ella 就会活下来

选其他的 Ella 就会死。

最后安德尔斯会问你是不是需要他离开，如果同意的话那么我们马上且永远会失去这名最好的回复师。

## MIRROR IMAGE

**发生时间：完成主线任务 BLACKPOWDER COURTESY**

**任务要点：**

1. 来到梅瑞尔家里和她对话并同意帮忙。之后去 Sundermount 的精灵营地。顺便这里可以拿到第二章副线任务 HERBALIST'S TASK（续）的所需物品 Dalish Tattoo Ink。

2. 和 Keeper Marethari 对话，之后来到地图上标示的地点 Varterral Hunting Ground。

3. 这里的敌人多半是蜘蛛，数量非常多，其中还有部分毒蜘蛛，用雷电魔法劈吧，在行进过程中可以发现一具尸体，调查它可以得到给 Keeper Marethari 的道具。这里面比较宽阔，好东西也不少，建议踏遍每个角落。

4. 来到深层就是和岩石巨蛛开战了，战术前面也讲过，这里不细说了。记得消灭掉它之后收尸即可。

5. 最后的选项中，尽量选择鼓励和安慰的话语，够则梅瑞尔的对抗性会大大提升。

## BACK FROM SUNDERMOUNT

**发生时间：完成任务 MIRROR IMAGE。**

**任务要点：**

去梅瑞尔家里和她说话，这个任务的奖励就是一个和她调情的机会。



## AN UPDATE

**发生时间：第二章，完成任意一个主线任务之后。去 The Hanged Man 找瓦瑞克。**

**任务要点：**

无

## FAMILY MATTER

**发生时间：完成任务 AN UPDATE 之后，瓦瑞克在队的情况下去 The Hanged Man。**

**任务要点：**

1. 晚上去 Hightown 进入 Bartrand's Estate，这里控制的角色强制换成瓦瑞克，他单枪匹马解决一大帮敌人，不过不用担心，这帮人非常弱，基本上一下一个。一路消灭敌人向目标点前进，中间在目标点南部有个小房间，里面有瓦瑞克的护甲升级道具。

2. 和队伍合流后一路前进，在最后的房间里会和最后一拨疯狂守卫开战，解决掉他们之后会面临选择：

如果安德尔斯在队的话，会有选项让他解决问题

如果安德尔斯不在队的话，那么只能选择杀掉或者放过 Bartrand，杀掉的话会增进与瓦瑞克的有益，放过的话则会让他的对抗性加强。

## A BITTER PILL

**发生时间：第二章**

**任务要点：**

1. 和芬里斯说话，了解他的出身。

2. 带他来到城外的一个地图里，在这里会随机被特温特帝国（Tevinter）的士兵袭击，杀掉他们之后来到大地图上，会发现出现了一个新的地点 Holding Caves。

3. 进入这里之后会被敌人围攻，人很多，但是以弓箭手和魔法师为主，先杀掉魔法师比较保险，搜刮完后就可以进入洞内了。

4. The Abandoned Slaver Den 的敌人主要是奴隶贩子，这里有很多不可解除的陷阱，好在都是一次性的。

5. 和 terrified elf 对话后可以找到安德尔斯的礼物特温特圣教纹章（Tevinter Chantry Amulet）和芬里斯的护甲升级道具强化皮带（Reinforced Straps）

6. 在迷宫最后会和 Magister Hadriana 开战，不用管她的保镖，直接攻击她就可以了，因为她的魔法实在过于强力。击败她之后就可以从附近的出口出去了。

## THE CAPTAIN'S CONDOLENCES

**发生时间：第二章，完成主线任务 ALL THAT REMAINS 之后，和埃芙琳会发生一段小对话。**

**任务要点：**

选择说些软话即可。

# 第三章

## FAITH

**发生时间：第三章，完成 DLC“放逐王子”**

**任务要点：**

1. 去 Hightown 的教会里和塞巴斯蒂安对话答应帮他收集三卷圣教史书。

三卷史书中，首先必须在第二章的主线任务 FOLLOWING THE QUN 中拿到第一卷，否则永远找不齐这些史书。

拿到第一卷之后，白天去教会就能收集到三卷史书了，需要来三次才能收集全。

2. 收集全之后晚上进入 Viscount's Keep，来到藏经阁（Throne Room），消灭掉这里的血法师之后和 Leliana 对话结束任务。

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY

## ALONE

**发生时间：第三章，要完成第二章的角色特有任务 A BITTER PILL，然后去和芬里斯对话两次。**

**任务要点：**

1. 和 Danarius 的对话中选择“Take him”的话可以避免战斗，还能收到一笔奖励，但是你会永远失去芬里斯。而选择其他选项就会发生战斗，战斗中留意后面增援的暗影生物和狂怒恶魔即可。当 Danarius 加入战团之后集中攻击他即可。

2. 战斗完成后，可以选择让芬里斯不要亲手杀掉她的妹妹。

## JUSTICE

**发生时间：第三章，安德尔斯在队伍里的时候去 Darktown 找他谈话。**

**任务要点：**

1. 和他对话答应帮助他，记得在队伍里带个游侠，因为我们下面要去的地方有不少陷阱。

2. 去 Darktown 南端进入 Sewers，里面的敌人是大量的混混和矮人佣兵，我们需要在里面收集 Sela Petrae deposits，在最后的两个 deposit 所在的地方会跟一个杀手带领的大批手下开战，最好开战就轮番施放 AOE，不要让敌人把你屈死。

3. 去 The Bone Pit 来到地图的东端，进入 Drakestone 矿坑，这里要收集 Drakestone deposits，这里的敌人是各种蜘蛛，包括巨蜘蛛和带毒的蜘蛛。这里的最后还会出现变异蜘蛛，注意让肉盾吸引住它，否则他攻击后排角色的欲望很高。

4. 收集到所有的 deposit 后，带着安德尔斯去教会，这里他会立刻离队，和这里的牧师随便扯两句之后就可以发生剧情了，之后回 Darktown 找他。

## A SMALL PROBLEM

**发生时间：第三章，完成主线任务 ON THE LOOSE，去 The Hanged Man 里找瓦瑞克。**

**任务要点：无**

## HAUNTED

**发生时间：第三章，完成 A SMALL PROBLEM 之后**

**任务要点：**

1. 带瓦瑞克来到 Hightown 的 Bartrand's Estate，去东北方的房间发生剧情，，之后穿过刚刚打开的大门去东边的卧室。

2. 进入卧室之后会和一个强化版的石巨人开战，如果能事先让队友们在低地待机的话就能轻松一些。随后会出现一些暗影增援，看到地图上出现红点就要准备放 AOE。

3. 在战后的对话中如果建议瓦瑞克拿走 Lyrium Shard 的话，他的爱弩上会多出 3 个如尼符文镶嵌孔，之后 Bartrand's Estate 的所有房间都会开放，搜刮掉所有的好东西之后就可以离开了。

## FAVOR AND FAULT

**发生时间：第三章，完成第一章中埃芙琳的特有任务 THE WAY IT SHOULD BE，完成第三章的主线任务 ON THE LOOSE，之后从写字台上接信。**

**任务要点：**

1. 去 Viscount's Keep 和埃芙琳对话，之后去港口清理掉两拨敌人，第二波敌人会从后面出来，不要被打个措手不及。

2. 去 Gallows 和 Cullen 对话，之后晚上去 Lowtown。

3. 最后来到 Darktown，Jeven 带着手下涌了出来。这里有两种情况：

如果在第二章中完成了任务 THE LONG ROAD，那么不会有城市守卫支持 Jeven，这时候可以让埃芙琳出去和他交涉。

如果在第二章中没有完成任务 THE LONG ROAD，那么最好的选择就是直接开战。

4.Jeven 的攻击力非常强，但是比较脆弱（游侠的通病）。注意这里的敌人增援会从后面出现，准备好 AOE，杀掉他之后可以在他身上找到埃芙琳的护甲升级道具可变式护具（Deflecting Joints）。之后就可以回到 Viscount's Keep 了。

## A NEW PATH

**发生时间：第三章，完成第三章主线任务 ON THE LOOSE，去梅瑞尔家里和她对话**

**任务要点：**

1. 带着梅瑞尔来到精灵营地找 Keeper Marethari，她会为你标明道路。

2.Sundermount Cavern 中和很多的蜘蛛，暗影武士战斗，杀出一条血路后来到墓园，这里的敌人更多，而且有很多远程攻击手，最后还会出来一个暗影杀手。

3. 继续前进的敌人是龙，好在不存在太强力的敌人。最后前进就会来到目的地 Pride's End，这里会和狂傲恶魔开战，它并不强，只是能转换自己的弱点而已，一旦发现某种属性的攻击效率比较低就赶紧换一个，注意在它喷毒前躲开即可。

4. 战斗结束后出来，从狂傲恶魔身上可以找到梅瑞尔的护甲升级道具圣兽角皮带扣（Halla Horn Buckles）。

5. 出来之后，所有的精灵会对你拔剑相向，没有任何遇敌，直接屠杀吧，好在敌人没有一下子涌出太多。

## NO REST THE WICKED

**发生时间：第三章，保证现在伊莎贝拉还在你的队伍里，去 The Hanged Man 和她对话，完成第三章主线任务 ON THE LOOSE 之后回家，发现她站在写字台前，对话后开始任务。**

**任务要点：**

1. 去 Hightown 的风月场 Blooming Rose，在那里的标记地点发生剧情。

2. 沿伊莎贝拉留下的标记出去，之后分别在晚上去 Lowtown 和港口，都沿着伊莎贝拉的标记行进即可。最后来到 Castillon's Landing 的入口处。

3. 进去之后穿过南门开启机关，可以拿到一些不错的奖励。进入主房间之后搜查 Velasco 的尸体可以拿到办公室钥匙，进入南边的屋子开启箱子获得任务物品。

4. 回到主房间遇到 Castillon，这里面临选择：

同意伊莎贝拉的意见的话，Castillon 会逃走并导致任务结束

杀了他，那么就开战。

如果杀了他的话，伊莎贝拉会对你表示敌对。而放他走会有一些小甜头。怎么取舍就看玩家的了。



# 全天赋技能详解 DRAGON AGE II

注：玩家在游戏中检视技能的时候，看到的都是计算完成后的结果，以数字表示，这里介绍的是技能的计算系数。另外再次强调这里出现的 CD 时间是技能效果结束后开始计算的。

## 战士

### 盾剑结合

#### 1. 盾防御（Shield Defense）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 状态类－战斗模式转换 |
| 技能消耗 | 15% 耐力值，开启期间减少耐力值上限 |
| CD 时间 | 5 秒 |
| 技能效果 | 攻击力 −25%，正面防御力 +50% |
| 习得要求 | 人物等级达到 3 |
| 技能描述 | 战士专注于防御正面敌人的攻击，正面的伤害减小一半。但是战士的攻击伤害会因此减少，在受到敌人攻击的时候也无法回避。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 铜墙铁壁（Shield Wall） |
| 习得要求 | 无 |
| 强化效果 | 防御力增强的效果扩大为全方位，背后防御力 +50%，20% 几率将伤害反弹给敌人。 |

### 2. 盾牌猛击（Shield Bash）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 10 点耐力 |
| CD 时间 | 15 秒 |
| 技能效果 | +56 点物理伤害，4 倍基础伤害值 |
| 习得要求 | 人物等级达到 3 |
| 技能描述 | 战士专注于防御正面敌人的攻击，正面的伤害减小一半。但是战士的攻击伤害会因此减少，在受到敌人攻击的时候也无法回避。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 追击（Pummel） |
| 习得要求 | 人物等级达到 6 |
| 强化效果 | CD 时间缩短 5 秒，眩晕几率 100% |

### 3. 强袭（Assault）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 15 点耐力 |
| CD 时间 | 15 秒 |
| 技能效果 | +22 点物理伤害，2 倍基础伤害值，三次攻击 |
| 习得要求 | 人物等级达到 5 学会盾防御和盾牌猛击 |
| 技能描述 | 战士进行三次强力的斩击，给敌人造成沉重的伤害，这个技能是盾剑战士为数不多的杀伤性技能。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 痛揍（Battery） |
| 习得要求 | 人物等级达到 9，而且需要在盾剑结合天赋中花费三个技能点 |
| 强化描述 | 物理伤害加成变为 +33 点，CD 时间缩短 5 秒，如果敌人进入混乱状态，那么三连击的最后一击杀伤力为通常情况的 4 倍。 |

### 4. 猛挥（Scatter）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 20 点耐力 |
| CD 时间 | 20 秒 |
| 技能效果 | +44 点物理伤害，4 倍基础伤害值，攻击范围为前方半径 6 米的半圆，对混乱的敌人有三倍伤害加成 |
| 习得要求 | 人物等级达到 6 学会盾防御和强袭 |
| 技能描述 | 战士挥动长剑斩击面前的所有敌人，并且可以将攻击范围内的敌人打成踉跄后退的状态。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 击溃（Disperse） |
| 习得要求 | 人物等级达到 10，而且需要在盾剑结合天赋中花费三个技能点 |
| 强化效果 | 物理伤害加成变为 +66 点，6 倍基础伤害值，可以击退任何体型的敌人。 |

### 5. 洞悉（Perception）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 习得此技能的战士在装备盾牌的时候敌人不能获得对他的背后和侧面伤害加成 |
| 习得要求 | 人物等级达到 4 学会盾防御 |
| 技能描述 | 战士总是善于观察战场形势，敌人无法偷袭他的侧面和背后。 |

### 6. 无懈可击（Safeguard）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 习得此技能的战士在装备盾牌时不会受到敌人的致命一击 |
| 习得要求 | 人物等级达到 4 学会盾防御，习得洞悉和猛挥 |
| 技能描述 | 使用盾牌的大师可以将身周防护得密不透风，即使是敌人的强力重击也无法打破他的防御 |

## 战斗专家（Battlemaster）

### 1. 气疗术

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 回复类 |
| 技能消耗 | 无 |
| CD 时间 | 15 秒 |
| 技能效果 | 回复 5% 耐力 |
| 习得要求 | 人物等级达到 3 |
| 技能描述 | 战士进行深呼吸，身上的伤痛仿佛减轻了一些，他可以更好地投入接下来的战斗 |

### 2. 头领光环（Rally）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 状态类－能力上升 |
| 技能消耗 | 15 点耐力值 |
| CD 时间 | 30 秒 |
| 技能效果 | 当队伍中的战士开启了先锋的状态类技能专注、坚定意志以及防御者的状态类技能元素圣盾、反伤的话，那么当战斗大师开启头领光环的时候，这些状态类技能的效果可以覆盖全队的所有成员。除此之外，还能把队友的生命值和耐力／魔法值的恢复速度提升一倍 |
| 习得要求 | 人物等级达到 4 |
| 技能描述 | 战士具有天生的领袖气质，在他的协调下，队伍的每个成员的特点得到了极致的发挥。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 团结一心（Unite） |
| 习得要求 | 人物等级达到 8，而且需要在战斗大师天赋中花费两个技能点 |
| 强化效果 | 不仅可以把这些状态类技能的覆盖范围变为全队，还能提升技能的效果，同时把队友的生命值和耐力／魔法值的恢复速度提升三倍 |

### 3. 通力合作（Battle Synergy）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 状态类－战斗模式转换 |
| 技能消耗 | 30% 耐力值，开启期间减少耐力值上限 |
| CD 时间 | 10 秒 |
| 技能效果 | 效果范围 10 米，效果范围内的成员增加 5% 防御，并减少伤害 3%，队友的生命值和耐力／魔法值的恢复速度提升一倍 |
| 习得要求 | 人物等级达到 5，学会头领光环 |
| 技能描述 | 战士团结了周围的同伴，他们组成了不可摧毁的钢铁长城。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 英勇无畏（Fearless Synergy） |
| 习得要求 | 人物等级达到 9，而且需要在战斗大师天赋中花费两个技能点 |
| 强化效果 | 通力合作模式开启时，战士可以将队友造成的仇恨的 50% 转给自己。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 战神附体（Hero's Synergy） |
| 习得要求 | 人物等级达到 11，而且需要在战斗大师天赋中花费两个技能点 |
| 强化效果 | 通力合作模式开启时，战士可以将队友受到的伤害的 25% 转给自己 |

### 4. 厚积薄发（Deep Reserves）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 生命值回复 +10 点／单位时间 |
| 习得要求 | 人物等级达到 6 学会气疗术 |
| 技能描述 | 常年战斗的战士更容易从受到的伤害中恢复过来。 |

### 5. 重生之风（Second Wind）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 回复类 |
| 技能消耗 | 无 |
| CD 时间 | 60 秒 |
| 技能效果 | 耐力恢复 100% |
| 习得要求 | 人物等级达到 8，学会气疗术 |
| 技能描述 | 战士可以利用自己的经验和技巧瞬间回复所受的所有伤害 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 深呼吸（Deep Breath） |
| 习得要求 | 人物等级达到 12 |
| 强化效果 | 重生之风 CD 时间 –15 秒 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 最后一搏（Last Push） |
| 习得要求 | 人物等级达到 14，而且需要在战斗大师天赋中花费两个技能点 |
| 强化效果 | 发动重生之风的时候减少当前 CD 中的技能的 CD 时间。 |

## 防御者（Defender）

### 1. 铜墙铁壁（Stonewall）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 20 点耐力值 |
| CD 时间 | 15 秒 |
| 技能效果 | +0 物理伤害，2 倍基础伤害值，击退效果，使用时减轻 50% 来自当前攻击自己的敌人的伤害 |
| 习得要求 | 无 |
| 技能描述 | 面对攻击自己的敌人，战士看准机会利用盾牌把敌人推出去降低对自己的威胁。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 坚不可摧（Bulwark） |
| 习得要求 | 人物等级达到 3 |
| 强化效果 | CD 时间 –5 秒，同时对倒地和击退两种异常状态免疫 |

### 2. 元素圣盾（Elemental Aegis）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 状态类－战斗模式转换 |
| 技能消耗 | 15% 耐力值 |
| CD 时间 | 5 秒 |
| 技能效果 | 对火焰、冰霜、雷电、大地、精神魔法抗性增加 40% |
| 习得要求 | 人物等级达到 3 |
| 技能描述 | 战士可以通过该技能抵御魔法攻击 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 元素阻断（Elemental Shroud） |
| 习得要求 | 人物等级达到 7，而且需要在防御者天赋中花费两个技能点 |
| 强化效果 | 对火焰、冰霜、雷电、大地、精神魔法抗性增加 60% |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 百魔不侵（Resolute） |
| 习得要求 | 人物等级达到 8，而且需要在防御者天赋中花费四个技能点 |
| 强化效果 | 该模式开启时减少所有魔法伤害 10% |

### 3. 反伤（Turn the Blade）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 状态类－战斗模式转换 |
| 技能消耗 | 20% 耐力值 |
| CD 时间 | 5 秒 |
| 技能效果 | 防御力增加 10%，受到的近战伤害完全返给伤害的授予者 |
| 习得要求 | 人物等级达到 3 |
| 技能描述 | 精通于防卫的战士不仅可以减轻敌人对他的伤害，还能把敌人的伤害原封不动地还给对手。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 不动如山（Steady the Foot） |
| 习得要求 | 人物等级达到 7 |
| 强化效果 | 开启反伤的战士不会被击退和被打断技能发动 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 进阶防御（Raise the Guard） |
| 习得要求 | 人物等级达到 9，而且需要在防御者天赋中花费两个技能点 |
| 强化效果 | 防御力加成提升为 15% |

### 4. 强韧（Resilience）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 不会被击退和被打断技能发动 |
| 习得要求 | 人物等级达到 5 学会元素圣盾和反伤 |
| 技能描述 | 战士坚韧的体格和意志力保证他们在战斗中不会退缩。 |

### 5. 坚如磐石（Adamant）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 所有伤害降低 5% |
| 习得要求 | 人物等级达到 8 学会元素圣盾，而且需要在防御者天赋中花费四个技能点 |
| 技能描述 | 战士坚韧的体格和意志力保证他们在战斗中不会退缩。 |

## 双手武器（Two-handed）

### 1. 震地重击（Mighty Blow）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 20 点耐力 |
| CD 时间 | 20 秒 |
| 技能效果 | +24 点物理伤害，2 倍基础伤害值 |
| 习得要求 | 人物等级达到 2 |
| 技能描述 | 战士跳入空中，向地面重重一砸 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 一击必杀（Killer Blow） |
| 习得要求 | 人物等级达到 6 |
| 强化效果 | 物理伤害加成变为 +36 点 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 粉碎一击（Shattering Blow） |
| 习得要求 | 人物等级达到 8，而且需要在双手武器天赋中花费两个技能点 |
| 强化效果 | CD 时间缩短 5 秒，对防御力较低的目标造成 6 倍杀伤，所有的法师和在怪物介绍中有“防御力低下”描述的对象都算在内，包括部分 BOSS |

### 2. 割裂（Sunder）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 致命一击概率提高 10%，被致命一击击中的对手有 50% 概率眩晕。 |
| 习得要求 | 无 |
| 技能描述 | 拥有强大臂力的战士可以一击把敌人打得晕头转向。 |

### 3. 巨人之触（Giant's Reach）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 装备双手武器时攻击范围 +1 米 |
| 习得要求 | 无 |
| 技能描述 | 拥有强大臂力的战士可以一击把敌人打得晕头转向。 |

### 4. 死神之镰（Scythe）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 30 点耐力 |
| CD 时间 | 20 秒 |
| 技能效果 | 5 倍基础攻击力，2 倍基础伤害值 |
| 习得要求 | 人物等级达到 5，而且需要在双手武器天赋中花费两个技能点 |
| 技能描述 | 战士用尽浑身力气，一击之下，无有不断 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 生命收割（Reaper） |
| 习得要求 | 人物等级达到 9 |
| 强化效果 | 攻击力加成提升到基础攻击力的 10 倍，3 倍基础伤害值，对防御较低的目标还可以造成额外的 200% 伤害 |

### 5. 剑刃风暴（Whirlwind）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 30 点耐力 |
| CD 时间 | 30 秒 |
| 技能效果 | +18 点物理伤害，2 倍基础伤害值，攻击范围 6 米 |
| 习得要求 | 人物等级达到 7，而且需要在双手武器天赋中花费三个技能点，学会震地重击和巨人之触 |
| 技能描述 | 战士疯狂地挥舞大剑，同时攻击周围的所有敌人 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 龙卷风（Tornado） |
| 习得要求 | 人物等级达到 13，而且需要在双手武器天赋中花费六个技能点 |
| 强化效果 | 物理伤害变为基础攻击力的两倍，100% 致命一击概率 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 飓风（Cyclone） |
| 习得要求 | 人物等级达到 11 |
| 强化效果 | 物理伤害变为基础攻击力的四倍，冷却时间 -5 秒 |

## 先锋（Vanguard）

### 1. 专注（Control）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 状态类－战斗模式转换 |
| 技能消耗 | 15% 耐力值 |
| CD 时间 | 5 秒 |
| 技能效果 | 攻击力增加 10% |
| 习得要求 | 人物等级达到 3 |
| 技能描述 | 控制自己的精神，全神贯注与当前的战斗，每一击给予敌人的伤害都会上升 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 战斗指令（Command） |
| 习得要求 | 人物等级达到 7，而且需要在先锋天赋中花费两个技能点 |
| 强化效果 | 致命一击概率 +10% |

### 2. 意志坚强（Might）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 状态类－战斗模式转换 |
| 技能消耗 | 20% 耐力值 |
| CD 时间 | 5 秒 |
| 技能效果 | 给敌人造成的伤害增加 10% |
| 习得要求 | 人物等级达到 3 |
| 技能描述 | 战士致力于每一击能更有效的杀伤敌人 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 强壮体魄（Muscle） |
| 习得要求 | 人物等级达到 7，而且需要在先锋天赋中花费两个技能点 |
| 强化效果 | 致命一击伤害 +25% |

### 3. 痛击（Assail）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 状态类－能力上升 |
| 技能消耗 | 20 点耐力值 |
| CD 时间 | 30 秒 |
| 技能效果 | 给敌人造成的伤害增加 10%，物理攻击力提升为 3 倍，元素伤害提升为三倍，持续时间 15 秒 |
| 习得要求 | 人物等级达到 5，而且需要在先锋天赋中花费三个技能点，学会意志坚强 |
| 技能描述 | 战士的攻击在短时间内变得非常强力 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 群攻（Besiege） |
| 习得要求 | 人物等级达到 9，而且需要在先锋天赋中花费四个技能点 |
| 强化效果 | 可以对目标周围的敌人造成伤害 |

### 4. 劈斩（Cleave）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 状态类－能力上升 |
| 技能消耗 | 20 点耐力值 |
| CD 时间 | 20 秒 |
| 技能效果 | 给敌人造成的伤害增加 100%，持续时间 10 秒 |
| 习得要求 | 而且需要在先锋天赋中花费两个技能点，学会意志坚强和专注 |
| 技能描述 | 短时间内战士的伤害显著提升 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 大刀（Claymore） |
| 习得要求 | 人物等级达到 10，而且需要在先锋天赋中花费四个技能点 |
| 强化效果 | 持续时间延长五秒，增加 40% 眩晕几率，对防御力低下目标 100% 可以造成眩晕 |

### 5. 毁灭者（Destroyer）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 敌人对战士普通攻击的防御力降为 90%，致命一击防御力降为 50% |
| 习得要求 | 人物等级达到 7，而且需要在先锋天赋中花费三个技能点，学会意志坚强 |
| 技能描述 | 身经百战的战士知道如何能够抓住敌人的弱点，使敌人的防护恍若无物。 |

### 6. 嗜血杀戮（Massacre）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 在普通敌人的生命值小于 20%，BOSS 级敌人生命值小于 10% 的时候，致命一击会直接击杀这些敌人 |
| 习得要求 | 人物等级达到 12，而且需要在先锋天赋中花费三个技能点，学会劈斩 |
| 技能描述 | 先锋从不放过生命垂危的敌人。 |

## 好战者（Warmonger）

### 1. 剑柄攻击（Pommel Strike）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 状态类－能力上升 |
| 技能消耗 | 10 点耐力值 |
| CD 时间 | 15 秒 |
| 技能效果 | 对普通敌人 100% 眩晕，持续时间 5 秒 |
| 习得要求 | 无 |
| 技能描述 | 不只是剑锋，在这些战士手中剑柄也是杀敌的利器 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 剑柄重击（Pommel Blow） |
| 习得要求 | 人物等级达到 3 |
| 强化效果 | 持续时间延长 3 秒，延长敌人的眩晕时间 |

### 2. 挑衅（Taunt）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 战术类 |
| 技能消耗 | 20 点耐力值 |
| CD 时间 | 20 秒 |
| 技能效果 | 8 米范围内所有的同伴的仇恨转移给战士 |
| 习得要求 | 无 |
| 技能描述 | 战士通过犀利的语锋让所有的怪物转而攻击自己，保护队友 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 侮辱（Below ） |
| 习得要求 | 人物等级达到 7，而且需要在好战者中花费三两个技能点 |
| 强化效果 | 挑衅的范围增加到 16 米 |

### 3. 英勇（Bravery）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 状态类－战斗模式转换 |
| 技能消耗 | 30% 耐力值 |
| CD 时间 | 10 秒 |
| 技能效果 | 随着战士附近敌人数量的增多，战士会获得攻击力和致命一击概率的加成。除了当前正在交战的敌人外每个敌人会给他带来 10% 的攻击力和 10% 的致命一击概率。附近指的是范围 10 米以内 |
| 习得要求 | 无 |
| 技能描述 | 真正的战士无惧敌人的人海战术，反而会因为敌人增多而感到兴奋。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 血气之勇（Bravado） |
| 习得要求 | 人物等级达到 9 |
| 强化效果 | 每个敌人除了能给战士带来攻击力加成，还能带来 50% 额外的仇恨值 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 怒冲云霄（Bravura） |
| 习得要求 | 人物等级达到 9，而且需要在好战者中花费三两个技能点 |
| 强化效果 | 每个敌人给战士带来的攻击力加成变为 15% |

### 4. 震颤（Tremor）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 30 点耐力值 |
| CD 时间 | 20 秒 |
| 技能效果 | 8 倍基础攻击力，击退效果 |
| 习得要求 | 无 |
| 技能描述 | 战士将武器砸向地面，大地因此而震颤，敌人也会立足不稳纷纷后退 |



| | |
|---|---|
| 强化技能 | 大地震（Quake） |
| 习得要求 | 人物等级达到 11，而且需要在好战者中花费三两个技能点 |
| 强化效果 | 倒地的目标 100% 击晕 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 余震（Aftershock） |
| 习得要求 | 人物等级达到 9 |
| 强化效果 | 冷却时间－5 秒，对所有敌人附加 40% 眩晕效果 |

## 法师

注：魔力指的是由魔力决定的魔法师基础攻击力

## 元素（Elemental）

### 1. 火球术（Fireball）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 15 点魔法值 |
| CD 时间 | 10 秒 |
| 技能效果 | 650 点火焰伤害，范围 5 米，4 倍魔法攻击加成 |
| 习得要求 | 无 |
| 技能描述 | 法师施放一枚火球，造成范围杀伤 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 灼烧火球（Searing Fireball） |
| 习得要求 | 人物到达等级 6，而且需要在元素天赋中花费两个技能点 |
| 强化效果 | 6 倍魔法攻击加成，范围变为 10 米 |

### 2. 烈焰术士（Pyromancer）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 习得此技能的法师火焰伤害提高 25%，包括技能和火属性的法杖制造的普通攻击 |
| 习得要求 | 学会火球术 |
| 技能描述 | 法师精通火元素的运用原理，火焰在它的手上可以发挥重要的作用。 |

### 3. 寒冰之握（Winter's Grasp）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 20 点魔法值 |
| CD 时间 | 20 秒 |
| 技能效果 | 目标的攻击和移动速度减半，2 倍元魔法攻击加成 |
| 习得要求 | 无 |
| 技能描述 | 这个技能的主要目的不是进行杀伤，而是降低敌人的速度。有时候你会发现这比杀伤敌人要管用。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 寒冰冲击（Winter's Blast） |
| 习得要求 | 人物到达等级 6，而且需要在元素天赋中花费两个技能点 |
| 强化效果 | 普通敌人 100% 冰冻，且冻住的敌人 40% 概率防御力清零。 |

### 4. 冰锥（Cone of Cold）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 30 点魔法值 |
| CD 时间 | 30 秒 |
| 技能效果 | 目标的攻击和移动速度减半，2 倍魔法攻击加成 |
| 习得要求 | 无 |
| 技能描述 | 范围冰冻，可以在敌人大军冲杀过来的时候使用。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 深度冻结（Deep Freeze） |
| 习得要求 | 人物到达等级 8，而且需要在元素天赋中花费三个技能点 |
| 强化效果 | 普通敌人 60% 冰冻，且冻住的敌人 20% 概率防御力清零。 |

### 5. 火焰风暴（Firestorm）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 40 点魔法值 |
| CD 时间 | 30 秒 |
| 技能效果 | 520 点火焰伤害每秒，范围 8 米，2 倍魔力加成，持续 10 秒 |
| 习得要求 | 人物到达等级 5 |
| 技能描述 | 法师召唤火雨大面积杀伤 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 火焰飓风（Apocalyptic Firestorm） |
| 习得要求 | 人物到达等级 9 |
| 强化效果 | 攻击判定发生密度加大，范围扩大为 15 米 |

### 6. 元素大师（Elemental Mastery）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 习得此技能的法师火焰和寒冰伤害提高 25%，魔法恢复速度提高 10 点／单位，被冰冻目标的防御力清零概率变为 100% |
| 习得要求 | 人物到达等级 10，而且需要在元素天赋中花费七个技能点。学会冰锥和火焰风暴 |
| 技能描述 | 法师精通元素魔法的运用原理 |

# 起源术士（Primal）

## 1. 巨石之拳（Stonefist）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 20 点魔法值 |
| CD 时间 | 15 秒 |
| 技能效果 | 4 倍魔力加成 |
| 习得要求 | 无 |
| 技能描述 | 法师将巨石抛向目标造成杀伤。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 巨像之拳（Golem's Fist） |
| 习得要求 | 人物到达等级 6，而且需要在起源术士天赋中花费两个技能点 |
| 强化效果 | 6 倍魔力加成，对混乱的目标有 200% 的伤害加成 |

## 2. 石化术（Petrify）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 30 点魔法值 |
| CD 时间 | 15 秒 |
| 技能效果 | 100% 使敌人陷入石化状态，持续时间 15 秒，石化期间对敌人的伤害减半 |
| 习得要求 | 习得巨石之拳 |
| 技能描述 | 法师可以将敌人石化，石化后的敌人不会行动，防御力上升，可以使战斗压力减小一些，至少不会被很多敌人围攻。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 榨干（Desiccate） |
| 习得要求 | 人物到达等级 8，而且需要在起源术士天赋中花费三个技能点 |
| 强化效果 | 敌方 100% 防御力清零，敌方受到的伤害只减免 20% |

## 3. 石肤术（Rock Armor）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 习得此技能的法师提升 25% 的护甲值 |
| 习得要求 | ? |
| 技能描述 | 这是法师保护自己的最好手段。 |

## 4. 链状闪电（Chain Lightning）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 30 点魔法值 |
| CD 时间 | 15 秒 |
| 技能效果 | 2 倍魔力加成，2 连击，范围 2 米 |
| 习得要求 | 无 |
| 技能描述 | 法师施放一道闪电，闪电可以劈到目标周围的敌人。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 链状反射闪电（Chain Reaction） |
| 习得要求 | 人物到达等级 6，而且需要在起源术士天赋中花费两个技能点 |
| 强化效果 | 变为 4 连击，对付眩晕的目标时造成额外 6 倍伤害和额外 2 倍魔力加成，范围扩大为 4 米 |

## 5. 雷暴（Tempest）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 50 点魔法值 |
| CD 时间 | 30 秒 |
| 技能效果 | 每秒造成 4 倍魔力伤害 |
| 习得要求 | 人物到达等级 5，学会链状闪电 |
| 技能描述 | 召唤天雷进行范围内电击 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 二次打击（Strikes Twice） |
| 习得要求 | 人物到达等级 9，而且需要在起源术士天赋中花费三个技能点 |
| 强化效果 | 雷电判定间隔变短。 |

## 6. 起源大师（Galvanism）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 石化时间延长 1.25 倍，石肤术效果提高 125%，闪电伤害提升 25%，魔法值恢复速度提高 10 点／单位时间 |
| 习得要求 | 人物到达等级 7，而且需要在元素天赋中花费七个技能点。学会雷暴和石化术 |
| 技能描述 | 这是法师保护自己的最好手段。 |

# 灵魂（Spirit）

## 1. 灵魂箭（Spirit Bolt）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 20 点魔法值 |
| CD 时间 | 10 秒 |
| 技能效果 | 灵魂伤害 |
| 习得要求 | 无 |
| 技能描述 | 灵魂伤害可以无视魔法防御力，是法师对付法师的利器。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 灵魂冲击（Strikes Twice） |
| 习得要求 | 人物到达等级 6，而且需要在灵魂天赋中花费两个技能点 |
| 强化效果 | 灵魂伤害 +8，对于混乱的目标可以造成额外的 2 倍灵魂伤害和 2 倍魔力伤害加成，技能消耗降低 5 点魔法值 |

## 2. 死亡虹吸（Death Syphon）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 状态类－战斗模式转换 |
| 技能消耗 | 20% 魔法值 |
| CD 时间 | 5 秒 |
| 技能效果 | 从范围内的尸体上吸取能量回复魔法值，每具尸体可以回复 5% 魔法值，范围 10 米 |
| 习得要求 | 人物到达等级 5 |
| 技能描述 | 灵魂法师可以从尸体上吸取能量，越战越勇。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 死亡漩涡（Death Vortex） |
| 习得要求 | 人物到达等级 9，而且需要在灵魂天赋中花费三个技能点 |
| 强化效果 | 每具尸体的吸收量变为 10%，而且能回复法师的生命值 |

## 3. 驱散（Dispel Magic）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 回复类 |
| 技能消耗 | 20 点魔法值 |
| CD 时间 | 15 秒 |
| 技能效果 | 打断范围内对手施法，移除己方的不利异常状态并移除敌人身上的有利状态 |
| 习得要求 | 无 |
| 技能描述 | 打断敌人施法的同时还能消除魔法带来的持续效果。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 质变（Transmutation） |
| 习得要求 | 人物到达等级 7，而且需要在灵魂天赋中花费两个技能点 |
| 强化效果 | 对带有有利状态的敌人 16 点灵魂伤害，并回复受到异常状态侵害的队友 20% 的生命值 |

## 4. 生体炸弹（Walking Bomb）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 30 点魔法值 |
| CD 时间 | 30 秒 |
| 技能效果 | 诅咒敌人，当被诅咒的敌人在有效时间内死亡的话尸体就会爆炸，对周围的敌人造成相当于被诅咒者生命值上限的伤害 |
| 习得要求 | 学会灵魂箭 |
| 技能描述 | 打断敌人施法的同时还能消除魔法带来的持续效果。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 腐蚀尸爆（Corrosive Walking Bomb） |
| 习得要求 | 人物到达等级 8，而且需要在灵魂天赋中花费三个技能点 |
| 强化效果 | 被诅咒的敌人会徐徐受伤，它的尸体爆炸后会对周围的敌人造成相当于被诅咒者生命值上限两倍的伤害 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 剧毒尸爆（Virulent Walking Bomb） |
| 习得要求 | 人物到达等级 10，而且需要在灵魂天赋中花费四个技能点 |
| 强化效果 | 被诅咒的敌人会徐徐受伤，它的尸体爆炸后会对周围的敌人造成相当于被诅咒者生命值上限两倍的伤害，而且被炸到的敌人有 20% 的几率也被诅咒。 |

## 5. 灵魂大师（Spirit Mastery）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 灵魂伤害增加 25%，致命一击概率增加 5%，魔法值恢复速度增加 10 点／每单位时间 |
| 习得要求 | 人物到达等级 6，而且需要在灵魂天赋中花费七个技能点，要学会死亡虹吸和生体炸弹 |
| 技能描述 | 专擅灵魂法术的法师可以将灵魂能量运用自如。 |

# 奥术战士（Arcane）

## 1. 精神冲击（Mind Blast）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 10 点魔法值 |
| CD 时间 | 10 秒 |
| 技能效果 | 6 倍魔力伤害，范围 5 米，降低敌人的仇恨 |
| 习得要求 | 无 |
| 技能描述 | 释放精神力量来打击敌人，击退目标，并搅乱他们的记忆让他们晕头转向。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 眩晕冲击（Stunning Blast） |
| 习得要求 | 无 |
| 强化效果 | 12 倍魔力伤害，范围 8 米，附加 100% 眩晕几率 |

## 2. 奥术护盾（Arcane Shield）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 状态类－战斗模式转换 |
| 技能消耗 | 20% 魔法值 |
| CD 时间 | 5 秒 |
| 技能效果 | 防御力 +20% |
| 习得要求 | 无 |
| 技能描述 | 奥术的力量可以保护法师不受伤害 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 元素护盾（Elemental Shield） |
| 习得要求 | 人物到达等级7，而且需要在奥术战士天赋中花费两个技能点 |
| 强化效果 | 奥术护盾对火焰，冰霜，雷电，大地，精神抗性增加20% |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 奥术领域（Arcane Wall） |
| 习得要求 | 人物到达等级9，而且需要在奥术战士天赋中花费四个技能点 |
| 强化效果 | 奥术护盾的效果可以覆盖全队，但是其他队友防御力提升的量只有5% |

### 3. 元素武器（Elemental Weapons）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 状态类－战斗模式转换 |
| 技能消耗 | 10%魔法值 |
| CD时间 | 5秒 |
| 技能效果 | 全队成员武器附加元素伤害，元素的种类由施法者持有的武器决定 |
| 习得要求 | 人物到达等级4 |
| 技能描述 | 法师可以把自己的魔法之力输送给其他队友。 |

### 4. 力场（Barrier）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 状态类－能力提升 |
| 技能消耗 | 30点魔法值 |
| CD时间 | 5秒 |
| 技能效果 | 伤害降低50%，持续5秒 |
| 习得要求 | 人物到达等级5 |
| 技能描述 | 法师可以制造出魔法形成的墙壁，隔绝外界的攻击。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 奥术屏障（Arcane Fortress） |
| 习得要求 | 人物到达等级9，而且需要在奥术战士天赋中花费四个技能点 |
| 强化效果 | 完全隔绝伤害 |

### 5. 粉碎囚牢（Crushing Prison）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 30点魔法值 |
| CD时间 | 30秒 |
| 技能效果 | 65点物理伤害／秒，持续10秒，50%概率降低对手攻击速度，50%概率降低对手移动速度 |
| 习得要求 | 人物到达等级6，而且需要在奥术战士天赋中花费两个技能点 |
| 技能描述 | 法师可以制造出魔法形成的墙壁，隔绝外界的攻击。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 麻痹囚牢（Paralyzing Prison） |
| 习得要求 | 人物到达等级10 |
| 强化效果 | 完全隔绝伤害 |

## 生命大师（Creation）

### 1. 治疗术（Heal）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 回复类 |
| 技能消耗 | 20点魔法值 |
| CD时间 | 60秒 |
| 技能效果 | 生命值回复40% |
| 习得要求 | 无 |
| 技能描述 | 运用魔法的能力，治愈战斗的创伤 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 大治疗术（Greater Heal） |
| 习得要求 | 学会治疗术 |
| 强化效果 | 回复80%的生命值 |

### 2. 英雄斗气（Heroic Aura）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 状态类－战斗模式转换 |
| 技能消耗 | 20%魔法值 |
| CD时间 | 60秒 |
| 技能效果 | 全队攻击力+15%，防御力+10% |
| 习得要求 | 无 |
| 技能描述 | 只要启动该模式，全队的战斗能力都会得到提升。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 神勇斗气（Valiant Aura） |
| 习得要求 | 人物到达等级7，而且需要在生命大师天赋中花费两个技能点 |
| 强化效果 | 小队全体成员的伤害和致命一击几率+10% |

### 3. 麻痹方阵（Glyph of Paralysis）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 15点魔法值 |
| CD时间 | 20秒 |
| 技能效果 | 方阵范围内的敌人100%麻痹，最多可以麻痹3个敌人，麻痹第一个敌人3秒后可以麻痹第二个敌人，方阵半径3米，麻痹时间10秒，方阵持续时间20秒 |
| 习得要求 | 无 |
| 技能描述 | 法师在地上设立法阵，困住入侵的敌人。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 天之锁（Glyph of Binding） |
| 习得要求 | 人物到达等级8，而且需要在生命大师天赋中花费两个技能点 |
| 强化效果 | 可麻痹5个目标，麻痹持续时间16秒，麻痹第一个敌人2秒后可以麻痹第二个敌人 |

### 4. 斥力方阵（Glyph of Repulsion）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 30点魔法值 |
| CD时间 | 30秒 |
| 技能效果 | 方阵范围内会制造6倍魔力伤害的冲击波 |
| 习得要求 | 人物到达等级6，学会麻痹方阵 |
| 技能描述 | 法师在地上设立法阵，伤害敌人并阻止敌人接近。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 抗力方阵（Glyph of Binding） |
| 习得要求 | 人物到达等级10，而且需要在生命大师天赋中花费三个技能点 |
| 强化效果 | 方阵范围内会制造12倍魔力伤害的冲击波 |

### 5. 加速术（Haste）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 状态类－能力提升 |
| 技能消耗 | 30点魔法值 |
| CD时间 | 60秒 |
| 技能效果 | 增加全体队员50%的攻击速度，持续10秒 |
| 习得要求 | 人物到达等级7，而且需要在生命大师天赋中花费三个技能点，学会英雄斗气和治疗术 |
| 技能描述 | 法师在短时间内大幅提高队伍的整体攻击输出。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 大加速术（Greater Haste） |
| 习得要求 | 人物到达等级11 |
| 强化效果 | 持续时间变为20秒 |

## 无序（Entropy）

### 1. 痛苦诅咒（Hex of Torment）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 20点魔法值 |
| CD时间 | 30秒 |
| 技能效果 | 目标敌人收到的伤害+25% |
| 习得要求 | 人物到达等级4 |
| 技能描述 | 通过诅咒，敌人抵抗伤害的能力下降了。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 致命诅咒（Death Hex） |
| 习得要求 | 人物到达等级4，而且需要在无序天赋中花费五个技能点 |
| 强化效果 | 所有对目标的攻击都会成为致命一击 |

### 2. 恐惧（Horror）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 30点魔法值 |
| CD时间 | 25秒 |
| 技能效果 | 目前所有的敌人100%陷入眩晕状态 |
| 习得要求 | 无 |
| 技能描述 | 目标被恐怖的幻影惊吓，进入眩晕 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 深度绝望（Despair） |
| 习得要求 | 人物到达等级7，而且需要在无序天赋中花费两个技能点 |
| 强化效果 | 对方会在眩晕的过程中受到27点灵魂伤害。 |

### 3. 睡眠（Sleep）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 40点魔法值 |
| CD时间 | 30秒 |
| 技能效果 | 范围内所有的敌人50%陷入睡眠状态，效果持续10秒，范围6米 |
| 习得要求 | 人物到达等级6，而且需要在无序天赋中花费两个技能点，学会恐惧 |
| 技能描述 | 目标被魔法的力量带入梦乡，在战场上成为任人宰割的羔羊。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 沉睡（Coma） |
| 习得要求 | 人物到达等级10，而且需要在无序天赋中花费五个技能点 |
| 强化效果 | 进入睡眠状态的概率提升为100% |

### 4. 误导诅咒（Misdirection Hex）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 25点魔法值 |
| CD时间 | 30秒 |
| 技能效果 | 目标敌人攻击力降低50%，致命一击概率降为0，持续10秒 |
| 习得要求 | 人物到达等级5，学会恐惧和痛苦诅咒 |
| 技能描述 | 混沌的力量可以是敌人盲目，他们的攻击会变得非常没有效率。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 劣化诅咒（Shackling Hex） |
| 习得要求 | 人物到达等级 9，而且需要在无序天赋中花费三个技能点 |
| 强化效果 | 敌人的攻击和移动速度降低 75% |

### 5. 能量之云（Entropic Cloud）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 35 点魔法值 |
| CD 时间 | 40 秒 |
| 技能效果 | 目标敌人被包围在一团云雾中，攻击力降低 25%，防御力降低 25%，受到攻击时 10% 概率睡眠，25% 概率昏迷，持续时间 15 秒 |
| 习得要求 | 人物到达等级 8，学会睡眠和误导诅咒 |
| 技能描述 | 利用高能量的雾气包围对方，对手在雾中无法发挥出实力，可以趁机将其消灭。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 死云（Death Cloud） |
| 习得要求 | 人物到达等级 12，而且需要在无序天赋中花费六个技能点 |
| 强化效果 | 敌人每 4 秒受到 2 点灵魂伤害，攻击和移动速度减 50%，如果敌人进入睡眠状态，那么接下来的攻击就会让它进入麻痹状态。 |

# 游侠

## 弓兵

### 1. 定身箭（Pinning Shot）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 20 点耐力 |
| CD 时间 | 20 秒 |
| 技能效果 | +20 点物理伤害，2 倍基础伤害值，80% 概率定住对手，定神持续 8 秒 |
| 习得要求 | 无 |
| 技能描述 | 弓手射出一道箭，射穿敌人的脚踝让敌人动弹不得。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 重叠定身箭（Disorienting Shot） |
| 习得要求 | 人物等级达到 6 |
| 强化效果 | 定神时间 +7 秒，CD 时间减为 15 秒 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 扰乱箭（Disorienting Shot） |
| 习得要求 | 人物等级达到 8，而且需要在弓兵天赋中花费三个技能点 |
| 强化效果 | 伤害值增大到 4 倍，对被定身的目标 100% 概率造成混乱 |

### 2. 炸药箭（Bursting Arrow）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 30 点耐力 |
| CD 时间 | 20 秒 |
| 技能效果 | 4 倍火焰伤害，2 倍基础伤害值（以敏捷计算基础伤害），范围 5 米 |
| 习得要求 | 无 |
| 技能描述 | 弓手射出一道带有炸药的箭，范围内造成火焰伤害。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 碎裂箭（Shattering Shot） |
| 习得要求 | 人物等级达到 9，而且需要在弓兵天赋中花费两个技能点 |
| 强化效果 | CD 时间 –5 秒，对于防御力低下的目标，火焰伤害扩大到 6 倍，基础伤害扩大到 4 倍 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 黑雾箭（Smoking Arrow） |
| 习得要求 | 人物等级达到 7 |
| 强化效果 | 敌人视线完全受阻，无法行动 |

### 3. 箭雨如蝗（Hail of Arrows）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 30 点耐力 |
| CD 时间 | 20 秒 |
| 技能效果 | 每秒 2 倍基础伤害值，范围 10 米，持续时间 4 秒 |
| 习得要求 | 人物等级达到 5，而且需要在弓兵天赋中花费两个技能点，学会爆炸箭 |
| 技能描述 | 弓手接连不断地将一桶箭射上半空，通过落下来的箭雨对范围敌人造成伤害。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 狂箭风暴（Storm of Arrows） |
| 习得要求 | 人物等级达到 7 |
| 强化效果 | 敌人的攻击速度和移动速度降低 50%，范围扩大到 15 米 |

### 4. 弓手之矛（Archer's Lance）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 40 点耐力 |
| CD 时间 | 30 秒 |
| 技能效果 | 8 倍物理伤害，2 倍基础伤害值，被锁定的目标 100% 致命一击 |
| 习得要求 | 人物等级达到 7，而且需要在弓兵天赋中花费三个技能点，学会爆炸箭和定身箭 |
| 技能描述 | 这一箭的力道之大可以划破天际。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 惩罚长矛（Punishing Lance） |
| 习得要求 | 人物等级达到 11，而且需要在弓兵天赋中花费六个技能点 |
| 强化效果 | 对于防御力较低的敌人，还会造成额外的 4 倍物理攻击，和 4 倍的基础攻击伤害，对于虚弱状态的敌人可以秒杀。 |

## 双持武器（Dual Weapon）

### 1. 背刺（Backstab）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 20 点耐力 |
| CD 时间 | 15 秒 |
| 技能效果 | 4 倍物理伤害，2 倍基础伤害值 |
| 习得要求 | 人物等级达到 2 |
| 技能描述 | 游侠在战场中突然消失，对于敌人来说不是什么好兆头，因为他们很可能会出现在你的背后给你致命一击。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 穿刺（Perforate） |
| 习得要求 | 人物等级达到 6， |
| 强化效果 | CD 时间变为 10 秒 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 凶杀犯（Murder） |
| 习得要求 | 人物等级达到 8，而且需要在双手武器天赋中花费六个技能点 |
| 强化效果 | 致命一击几率提升为 100% |

### 2. 无情之链（Unforgiving Chain）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 在游侠使用普通攻击时，每一击普通攻击都会累计增加致命一击率加成，每一击增加 2% 的致命一击率，最高可以累计十层，即达到 20% 的致命一击率加成，一旦使用技能（爆碎击除外），效果就会消失。 |
| 习得要求 | 人物等级达到 3 |
| 技能描述 | 游侠施加在敌人身上的伤害会越来越重，直至敌人死亡的那一刻 |

### 3. 爆碎击（Explosive）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 15 点耐力 |
| CD 时间 | 10 秒 |
| 技能效果 | 2 倍物理伤害，2 倍基础伤害值，无情之链每累计一层，本技能的物理伤害倍率提高 0.5 倍 |
| 习得要求 | 人物等级达到 4，学会无情之链 |
| 技能描述 | 游侠觉得你的生命即将终结的时候，就会一击击碎你的身体和灵魂。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 无情痛击（Merciless Strike） |
| 习得要求 | 人物等级达到 4，而且需要在双手武器天赋中花费三个技能点 |
| 强化效果 | 致命一击几率提升为 100%，对于失衡目标造成额外 4 倍的物理伤害。 |

### 4. 切裂（Lacerate）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 状态类 – 战斗模式转换 |
| 技能消耗 | 10% 耐力值，开启期间减少耐力值上限 |
| CD 时间 | 10 秒 |
| 技能效果 | 开启期间每一次普通攻击都有 10% 几率造成对手出血。 |
| 习得要求 | 人物等级达到 5，学会背刺，而且需要在双手武器天赋中花费两个技能点 |
| 技能描述 | 通过娴熟地使用刀锋，游侠可以让对方流血不止，持续造成伤害。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 重伤（Maim） |
| 习得要求 | 人物等级达到 9，而且需要在双手武器天赋中花费四个技能点 |
| 强化效果 | 每一击增加 5 点物理伤害加成，对于失衡目标，出血几率变为 100% |

### 5. 獠牙连斩（Twin Fangs）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 30 点耐力 |
| CD 时间 | 30 秒 |
| 技能效果 | 8 倍物理伤害，2 倍基础伤害值，2 连击，100% 致命一击几率 |
| 习得要求 | 人物等级达到 6，学会背刺和爆裂击，而且需要在双手武器天赋中花费四个技能点 |
| 技能描述 | 游侠的终极攻击技能，能够给予敌人致命伤害，是秒杀敌人的不二之选 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 倒持（Reversed Grip） |
| 习得要求 | 人物等级达到 10 |
| 强化效果 | CD 时间变为 20 秒 |



卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

# 破坏者（Sabotage）

## 1. 毒气瓶（Miasmic Flask）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 15 点耐力 |
| CD 时间 | 20 秒 |
| 技能效果 | 范围内敌人 100% 眩晕，范围 5 米 |
| 习得要求 | 无 |
| 技能描述 | 游侠向敌人投出一个灌满了毒气的瓶子，吸入毒气的敌人会头晕目眩。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 改进配方（Improved Formula） |
| 习得要求 | 人物等级达到 4 |
| 强化效果 | CD 时间变为 15 秒，眩晕时间延长 2 秒 |

## 2. 横冲直撞（Rush）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 战术类 |
| 技能消耗 | 15 点耐力 |
| CD 时间 | 15 秒 |
| 技能效果 | 游侠向前冲撞，撞倒沿途的敌人 |
| 习得要求 | 人物等级达到 3 |
| 技能描述 | 在陷入重围的时候，游侠横着肩膀冲出敌人的包围，顺便还能撞倒不长眼的敌人。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 蓄力撞（Charge） |
| 习得要求 | 无 |
| 强化效果 | 冲的更远，撞倒更多敌人 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 闪电突袭（Blitz） |
| 习得要求 | 人物等级达到 9 |
| 强化效果 | CD 时间变为 20 秒，而且需要在破坏者天赋中花费两个技能点 |

## 3. 酥软迷雾（Fatiguing Fog）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 + 战术类 |
| 技能消耗 | 30 点耐力 |
| CD 时间 | 30 秒 |
| 技能效果 | 释放迷烟，降低敌人 50% 的攻击速度和移动速度，范围 4 米，迷烟持续时间 30 秒 |
| 习得要求 | 在破坏者天赋中花费三个技能点 |
| 技能描述 | 游侠放出一道烟雾，迷雾中的敌人感觉全身乏力无法动弹。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 不散浓雾（Impenetrable Fog） |
| 习得要求 | 人物等级达到 11 |
| 强化效果 | 雾中的我方无法被敌人攻击 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 弥天大雾（Overpowering Fog） |
| 习得要求 | 人物等级达到 13，而且需要在破坏者天赋中花费五个技能点 |
| 强化效果 | 迷雾中的敌人 100% 几率被附加防御力清零效果 |

## 4. 迷惑（Confusion）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 战术类 |
| 技能消耗 | 30 点耐力 |
| CD 时间 | 10 秒 |
| 技能效果 | 50% 概率，使得范围内的敌人自相残杀，范围 4 米，持续时间 10 秒 |
| 习得要求 | 人物等级达到 5，而且在破坏者天赋中花费两个技能点 |
| 技能描述 | 游侠利用自己的花言巧语让敌人自相残杀，从中渔利 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 混乱（Chaos） |
| 习得要求 | 人物等级达到 9，而且在破坏者天赋中花费六个技能点 |
| 强化效果 | 自相残杀概率变为 100%，自相残杀持续时间增加到 20 秒 |

# 街头霸王（Scoundrel）

## 1. 背靠背

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 战术类 |
| 技能消耗 | 15 点耐力 |
| CD 时间 | 30 秒 |
| 技能效果 | 游侠进入不可自由行动的潜行状态 |
| 习得要求 | 无 |
| 技能描述 | 游侠可以从战场上销声匿迹，并且突然出现在需要帮助的队友身边。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 不可视（Invisible Friend） |
| 习得要求 | 人物等级达到 7，而且需要在街头霸王天赋中花费两个技能点 |
| 强化效果 | 潜行可以持续 10 秒 |

## 2. 停战协议（Armistice）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 战术类 |
| 技能消耗 | 20 点耐力 |
| CD 时间 | 20 秒 |
| 技能效果 | 当前一名目标队友的仇恨值清零，转移给另外一名队友 |
| 习得要求 | 人物等级达到 4 |
| 技能描述 | 通过停战协定，游侠可以保护自己脆弱的队友，让敌人的进攻无功而返 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 停火（Truce） |
| 习得要求 | 人物等级达到 8，而且需要在街头霸王天赋中花费三个技能点 |
| 强化效果 | CD 时间变为 15 秒 |

## 3. 攻其不备（Blindside）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 敌人的攻击目标不是游侠的话，游侠可以对他造成 1.2 倍的伤害 |
| 习得要求 | 人物等级达到 5 |
| 技能描述 | 游侠用一次次无情的痛击证明，忽视游侠的话，后果很严重 |

## 4. 双风贯耳（Twist the Knife）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 对于昏迷的目标，致命一击概率提升为 100% |
| 习得要求 | 人物等级达到 5，在街头霸王天赋中花费两个技能点，学会攻其不备 |
| 技能描述 | 游侠用一次次无情的痛击证明，忽视游侠的话，后果很严重 |

## 5. 乘势而上（Follow-Through）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 游侠每次攻击可以回复 1% 的生命值 |
| 习得要求 | 人物等级达到 7，在街头霸王天赋中花费两个技能点，学会背靠背 |
| 技能描述 | 游侠在战斗中会愈加兴奋，每一次攻击都带来自身的愉悦。 |

## 6. 教唆（Goad）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 战术类 |
| 技能消耗 | 20 点耐力 |
| CD 时间 | 20 秒 |
| 技能效果 | 当前所有仇恨值转移到一名队友身上，范围 6 米 |
| 习得要求 | 人物等级达到 6，学会停战协议 |
| 技能描述 | 为了保护脆弱的队友，不得已只能让坚强的队友承担更多的攻击 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 误导（Corral） |
| 习得要求 | 人物等级达到 10，而且需要在街头霸王天赋中花费四个技能点 |
| 强化效果 | 范围扩大到 10 米 |

## 7. 标记（Brand）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 战术类 |
| 技能消耗 | 20 点耐力 |
| CD 时间 | 30 秒 |
| 技能效果 | 标记一个敌人，战士和法师队该敌人的致命一击概率增加 10% |
| 习得要求 | 人物等级达到 6，学会背靠背 |
| 技能描述 | 随着游侠的一声呐喊，全体敌人的注意力都被集中到了一个敌人身上，这个敌人将会后悔被游侠盯上 |

# 特战队员（Specialist）

该天赋前三项技能不可同时启用

## 1. 精确（Precision）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 状态类 – 战斗模式转换 |
| 技能消耗 | 15% 耐力值，开启期间减少耐力值上限 |
| CD 时间 | 5 秒 |
| 技能效果 | 开启期间攻击力增加 20%，致命一击概率增加 10% |
| 习得要求 | 人物等级达到 3 |
| 技能描述 | 当游侠全神贯注地战斗时，他会给敌人以更大的杀伤 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 弹无虚发（Precise Attack） |
| 习得要求 | 人物等级达到 7，而且需要在特战队员天赋中花费两个技能点 |
| 强化效果 | 攻击力增加值提升为 30% |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 一击必杀（Precise Criticals） |
| 习得要求 | 人物等级达到 9，而且需要在特战队员天赋中花费三个技能点 |
| 强化效果 | 致命一击概率增加值提升为 15% |

## 2. 速度（Speed）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 状态类－战斗模式转换 |
| 技能消耗 | 20% 耐力值，开启期间减少耐力值上限 |
| CD 时间 | 5 秒 |
| 技能效果 | 开启期间攻击速度增加 10% |
| 习得要求 | 人物等级达到 4 |
| 技能描述 | 当游侠发挥出自己的潜能时，攻击速度会得到大幅提升 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 电光石火（Lightning Speed） |
| 习得要求 | 人物等级达到 8，而且需要在特战队员天赋中花费三个技能点 |
| 强化效果 | 攻击速度增加值提升为 15% |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 潜能提速（Energizing Speed） |
| 习得要求 | 人物等级达到 10，而且需要在特战队员天赋中花费五个技能点 |
| 强化效果 | 开启期间全技能 CD 时间变为 90% |

## 3. 力量（Power）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 状态类－战斗模式转换 |
| 技能消耗 | 20% 耐力值，开启期间减少耐力值上限 |
| CD 时间 | 5 秒 |
| 技能效果 | 每次攻击有 3% 可能击晕敌人 |
| 习得要求 | 人物等级达到 5 |
| 技能描述 | 游侠加大攻击力度，力求把敌人打晕 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 击昏（Stunning Power） |
| 习得要求 | 人物等级达到 11，而且需要在特战队员天赋中花费五个技能点 |
| 强化效果 | 击晕概率变为 6% |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 切裂之力（Slashing Power） |
| 习得要求 | 人物等级达到 9，而且需要在特战队员天赋中花费三个技能点 |
| 强化效果 | 开启期间攻击附带出血效果 |

## 4. 协调（Harmony）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 前三种模式一旦开启一种，就能获得另外两种的效果，除此之外还额外附加了 5% 攻击速度，10% 攻击力，5% 致命一击概率，1% 的致晕几率 |
| 习得要求 | 人物等级达到 6，在特战队员天赋中花费三个技能点，学会精确、速度和力量，而且需要在特战队员天赋中花费三个技能点 |
| 技能描述 | 熟练掌握技能的游侠可以全面提升自己的能力，成为战场上的多面手。 |

# 骗术师（Subterfuge）

## 1. 回避（Evade）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 战术类 |
| 技能消耗 | 15 点耐力 |
| CD 时间 | 10 秒 |
| 技能效果 | 向后跳跃，躲开敌人攻击，同时仇恨值减少 |
| 习得要求 | 无 |
| 技能描述 | 有效的后退是为了进一步猛烈的攻击 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 战略撤退（Tactical Withdrawal） |
| 习得要求 | 人物等级达到 3 |
| 强化效果 | 附带 100% 击晕效果 |

## 2. 潜行（Stealth）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 战术类 |
| 技能消耗 | 20 点耐力 |
| CD 时间 | 10 秒 |
| 技能效果 | 游侠进入可以自由行动的潜行状态，持续 30 秒，移动速度变为 60% |
| 习得要求 | 人物等级达到 3 |
| 技能描述 | 游侠悄无声息地前进，任何攻击行为都会使他暴露 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 无声狂奔（Silent Running） |
| 习得要求 | 人物等级达到 7，而且需要在骗术师天赋中花费两个技能点 |
| 强化效果 | 前行中移动速度正常 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 伪装（Camouflage） |
| 习得要求 | 人物等级达到 9，而且需要在骗术师天赋中花费三个技能点 |
| 强化效果 | 技能消耗 −10 点，潜行时间 +5 秒 |

## 3. 伏击（Ambush）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 潜行状态下任何攻击都会成为致命一击 |
| 习得要求 | 人物等级达到 4，在特战队员天赋中花费两个技能点，学会潜行 |
| 技能描述 | 出其不意，攻其不备，这是游侠的生存之道 |

## 4. 长时间隐蔽（Lingering Shroud）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 游侠在潜行状态下的第一次攻击行为不会取消潜行状态（但是隐身效果解除），第二次才会取消 |
| 习得要求 | 人物等级达到 6，在特战队员天赋中花费两个技能点，学会潜行 |
| 技能描述 | 游侠善于隐匿行踪，一次失误并不能导致潜行状态解除 |

## 5. 狡诈（Subtlety）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 游侠产生的所有仇恨值降低 25% |
| 习得要求 | 人物等级达到 6，在特战队员天赋中花费两个技能点，学会回避 |
| 技能描述 | 游侠总会想办法不让自己成为敌人攻击的目标 |

## 6. 变色龙气息（Chameleon's Breath）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 战术类 |
| 技能消耗 | 20 点耐力 |
| CD 时间 | 30 秒 |
| 技能效果 | 烟雾范围内的所有队友不会成为对手的攻击目标，范围 5 米，持续十秒 |
| 习得要求 | 人物等级达到 4，学会回避 |
| 技能描述 | 游侠可以借助烟雾掩护所有的队友，保护他们的安全。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 变色龙云雾（Chameleon's Cloud ） |
| 习得要求 | 人物等级达到 8，而且需要在骗术师天赋中花费两个技能点 |
| 强化效果 | 持续时间变为 15 秒，范围扩大到 8 米 |

# 主角专用天赋

# 战士

## 圣堂骑士（Templar）

### 1. 净化（Cleanse）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 回复类 |
| 技能消耗 | 20 点耐力 |
| CD 时间 | 30 秒 |
| 技能效果 | 消除我方队员身上负面魔法效果，消除敌人身上的持续性正面魔法效果，范围 6 米 |
| 习得要求 | 人物等级达到 8 |
| 技能描述 | 利用神圣的魔力，圣堂骑士可以消除魔法师所施加的效果 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 净化波动（Cleansing Wave） |
| 习得要求 | 人物等级达到 12，而且需要在圣堂骑士天赋中花费两个技能点 |
| 强化效果 | 范围变为 10 米 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 长效净化（Lasting Cleanse） |
| 习得要求 | 人物等级达到 14，而且需要在圣堂骑士天赋中花费四个技能点 |
| 强化效果 | 范围内敌人进入长达 10 秒的沉默 |

### 2. 沉默（Silence）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 25 点耐力值 |
| CD 时间 | 45 秒 |
| 技能效果 | 沉默概率 100%，沉默时间 20 秒 |
| 习得要求 | 人物等级达到 12，而且需要在圣堂骑士天赋中花费两个技能点 |
| 技能描述 | 当魔法师不能开口咏唱的时候，他们的威胁几乎就能降到 0，这就是为什么利用圣堂骑士克制魔法师的原因。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 长时间沉默（Lingering Silence） |
| 习得要求 | 人物等级达到 16，而且需要在圣堂骑士天赋中花费四个技能点 |
| 强化效果 | CD 时间减少至 35 秒 |

### 3. 神圣重击（Holy Smite）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 35 点耐力值 |
| CD 时间 | 25 秒 |
| 技能效果 | +8 点灵魂伤害，范围 8 米 |
| 习得要求 | 人物等级达到 7 |
| 技能描述 | 利用神的力量，打击神的敌人 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 正义重击（Righteous Smite） |
| 习得要求 | 人物等级达到 11，而且需要在圣堂骑士天赋中花费两个技能点 |
| 强化效果 | 对魔法师和暗影生物的伤害提高 1 倍 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 昏迷重击（Staggering Smite） |
| 习得要求 | 人物等级达到 13，而且需要在圣堂骑士天赋中花费三个技能点 |
| 强化效果 | 附加 50% 昏迷概率 |

### 4. 正义强袭（Righteous Strike）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 每次攻击附加 10% 沉默概率，沉默持续 4 秒 |
| 习得要求 | 人物等级达到 10，学会净化和神圣重击 |
| 技能描述 | 圣堂骑士的每次攻击对于魔法师都是致命的 |

### 5. 神圣加护（Annulment）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 魔法抗性 +50% |
| 习得要求 | 人物等级达到 15，而且需要在圣堂骑士天赋中花费四个技能点，学会沉默和正义强袭 |
| 技能描述 | 圣堂骑士可以从魔法师的攻击中有效的保护自己不受伤害 |

## 灵魂收割者（Reaver）

### 1. 血之狂暴（Blood Frenzy）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 根据受到伤害的大小，按比例提高伤害值，最高提升为 2 倍 |
| 习得要求 | 人物等级达到 7 |
| 技能描述 | 灵魂收割者不畏惧任何攻击，对他们的攻击之能导致更为猛烈的反击 |

### 2. 吞没（Devour）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 20 点耐力值 |
| CD 时间 | 120 秒 |
| 技能效果 | 1 倍物理伤害，造成多少伤害就回复多少生命值 |
| 习得要求 | 人物等级达到 8 |
| 技能描述 | 每一次打击，灵魂收割者就能从中获得生命值回复，长时间战斗必备 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 贪婪（Voracious） |
| 习得要求 | 人物等级达到 12 |
| 强化效果 | +3 物理攻击力，附加 100% 踉跄和 100% 昏迷效果 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 贪得无厌（Insatiable） |
| 习得要求 | 人物等级达到 14，而且需要在灵魂收割者天赋中花费两个技能点 |
| 强化效果 | +3 物理攻击力，对于防御力低下的目标造成三倍伤害（回复生命值也达到 3 倍），CD 时间减为 20 秒 |

### 3. 痛苦斗气（Aura of Pain）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 状态类－战斗模式转换 |
| 技能消耗 | 10% 耐力值，开启期间减少耐力值上限 |
| CD 时间 | 5 秒 |
| 技能效果 | 在身周制造精神力波动，每一波造成 5 点灵魂伤害，每一波削减自身生命值 5%，每一波间隔 4 秒，范围 6 米 |
| 习得要求 | 人物等级达到 10，学会血之狂暴和吞没 |
| 技能描述 | 灵魂收割者施放精神力伤害，让敌人赶到无尽的痛苦 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 痛苦激流（Torrent of Pain） |
| 习得要求 | 人物等级达到 14，而且需要在灵魂收割者天赋中花费三个技能点 |
| 强化效果 | 每波灵魂伤害 +3 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 痛苦狂暴（Frenzy of Pain） |
| 习得要求 | 人物等级达到 16，而且需要在灵魂收割者天赋中花费五个技能点 |
| 强化效果 | 减少自身的生命值削减率 |

### 4. 狂暴献身（Sacrificial Frenzy）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 状态类－能力上升 |
| 技能消耗 | 无 |
| CD 时间 | 25 秒 |
| 技能效果 | 削减 20 点生命值，让通过血之狂暴造成的伤害加倍 |
| 习得要求 | 人物等级达到 10，而且需要在灵魂收割者天赋中花费两个技能点，学会血之狂暴 |
| 技能描述 | 灵魂收割者献出生命，让攻击他的敌人尝到真正的血之狂暴的滋味 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 持续狂暴（Sustained Frenzy） |
| 习得要求 | 人物等级达到 13，而且需要在灵魂收割者天赋中花费三个技能点 |
| 强化效果 | CD 时间减为 20 秒 |

### 5. 狂热（Fervor）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 每当一个敌人死亡，灵魂收割者就会获得 10 秒的攻击加速奖励，攻击速度提升 30% |
| 习得要求 | 人物等级达到 13，而且需要在圣堂骑士天赋中花费四个技能点，学会献身狂暴和痛苦斗气 |
| 技能描述 | 每个敌人战死都可以带给灵魂收割者无尽的快感，驱使着他们加速挥舞手中的武器 |

## 狂战士（Berseker）

### 1. 狂战士模式

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 状态类－战斗模式转换 |
| 技能消耗 | 每一击消耗 4 点耐力 |
| CD 时间 | 10 秒 |
| 技能效果 | 剩余耐力的 10% 将作为伤害值的加成 |
| 习得要求 | 人物等级达到 7 |
| 技能描述 | 狂战士的战斗令人胆寒，他们剩余的体力越多，杀伤力越强 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 野性狂战士（Savage Berseker） |
| 习得要求 | 人物等级达到 13，而且需要在灵魂收割者天赋中花费四个技能点 |
| 强化效果 | 剩余耐力的 15% 将作为伤害值加成 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 无尽狂战士（Endless Berseker） |
| 习得要求 | 人物等级达到 11，而且需要在灵魂收割者天赋中花费三个技能点 |
| 强化效果 | 每一击消耗的耐力值减少为 2 点 |

### 2. 肾上腺素激增（Adrenline）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 状态类－能力上升 |
| 技能消耗 | 20 点耐力 |
| CD 时间 | 2 秒 |
| 技能效果 | 狂战士模式开启之后，每使用一次肾上腺素激增，那么伤害值就会提升 5% |
| 习得要求 | 人物等级达到 8，学会狂战士模式 |
| 技能描述 | 狂战士不断提高自己的身体能力上限，造成更大的杀伤 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 易怒（Adrenaline Rage） |
| 习得要求 | 人物等级达到 14，而且需要在灵魂收割者天赋中花费四个技能点 |
| 强化效果 | 伤害值提升幅度变为 8% 每次 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 肾上腺素冲刺（Adrenaline Rush） |
| 习得要求 | 人物等级达到 12，而且需要在灵魂收割者天赋中花费三个技能点 |
| 强化效果 | 无 CD 时间 |

### 3. 狂怒（Barrage）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 状态类－能力上升 |
| 技能消耗 | 20 点耐力 |
| CD 时间 | 30 秒 |
| 技能效果 | 狂战士模式开启之后，使用狂怒可以增加 50% 伤害，减少自身 20% 伤害抵抗，持续 10 秒 |
| 习得要求 | 人物等级达到 9，学会狂战士模式 |
| 技能描述 | 愤怒的狂战士无视敌人的攻击，一心置敌人于死地。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 无尽狂怒（Unrelenting Barrage） |
| 习得要求 | 人物等级达到 13，而且需要在灵魂收割者天赋中花费三个技能点 |
| 强化效果 | 持续时间变为 20 秒 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 克制狂怒（Resilient Barrage） |
| 习得要求 | 人物等级达到 15，而且需要在灵魂收割者天赋中花费四个技能点 |
| 强化效果 | 自身伤害抵抗减少值变为 10% |

### 4. 死亡鼓动（Death Blow）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 每当一个敌人死亡，狂战士的耐力就会获得 5% 的回复 |
| 习得要求 | 人物等级达到 15，而且需要在狂战士天赋中花费五个技能点，学会献身狂怒和肾上腺素激增 |
| 技能描述 | 狂战士在无尽的杀戮中越战越勇。 |

# 主角专用天赋

## 法师

## 力魔法师（Force Mage）

### 1. 造物主之拳（Fist of the Maker）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 40 点魔法值 |
| CD 时间 | 15 秒 |
| 技能效果 | +5 点物理伤害，敌人防御力暂时清零，敌人有 20% 概率昏迷，范围 6 米 |
| 习得要求 | 人物等级达到 7 |
| 技能描述 | 力魔法师运用魔法的力量把敌人按到在地上并剥夺他们的防御力 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 造物主之怒（Maker's Fury） |
| 习得要求 | 人物等级达到 11，而且需要在力魔法师天赋中花费三个技能点 |
| 强化效果 | CD 时间变为 10 秒 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 造物主之锤（Maker's Hammer） |
| 习得要求 | 人物等级达到 13，而且需要在力魔法师天赋中花费四个技能点 |
| 强化效果 | 对于被标记的目标，伤害提高为 9 倍（关于标记，请参照游侠的技能“标记”） |

## 2. 不可撼动（Unshakable）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 力魔法师不可被击倒 |
| 习得要求 | 人物等级达到 8，学会造物主之拳 |
| 技能描述 | 力魔法师平衡大自然的力量，让自己不会倒下 |

## 3. 远程爆破（Telekinetic Burst）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 30 点魔法值 |
| CD 时间 | 20 秒 |
| 技能效果 | 20 倍物理伤害，范围 6 米 |
| 习得要求 | 人物等级达到 8 |
| 技能描述 | 力魔法师可以在瞬间利用魔法制造的空气炮消灭大量的敌人 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 远程摧毁（Telekinetic Blast） |
| 习得要求 | 人物等级达到 12，而且需要在力魔法师天赋中花费两个技能点 |
| 强化效果 | 30 倍物理伤害 |

## 4. 深渊推手（Pull of Abyss）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 30 点魔法值 |
| CD 时间 | 25 秒 |
| 技能效果 | 30 倍物理伤害，范围 10 米，敌人攻击速度和移动速度降低 50%，持续 5 秒，持续期间可以把敌人往攻击范围的中间吸 |
| 习得要求 | 人物等级达到 9，而且需要在力魔法师天赋中花费两个技能点 |
| 技能描述 | 除了致命伤害，这个魔法还有这极强的向心力，可以把敌人聚到攻击范围的中心集中歼灭 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 深渊之刃（Edge of Abyss） |
| 习得要求 | 人物等级达到 13，而且需要在力魔法师天赋中花费四个技能点 |
| 强化效果 | 攻击范围扩大为 15 米 |

## 5. 重力环（Gravitic Ring）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 30 点魔法值 |
| CD 时间 | 40 秒 |
| 技能效果 | 范围内的敌人攻击速度和移动速度下降，越接近范围的中心，效果越显著 |
| 习得要求 | 人物等级达到 10，而且需要在力魔法师天赋中花费两个技能点，学会造物主之拳和远程爆破 |
| 技能描述 | 力魔法师短暂地改变了重力，敌人寸步难行。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 重力领域（Gravitic Sphere） |
| 习得要求 | 人物等级达到 14，而且需要在力魔法师天赋中花费四个技能点 |
| 强化效果 | 攻击范围扩大为 18 米 |

# 灵魂治疗者（Spirit Healer）

## 1. 治疗光环（Healing Aura）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 状态类－战斗模式转换 |
| 技能消耗 | 30% 魔法值，开启期间减少魔法值上限 |
| CD 时间 | 10 秒 |
| 技能效果 | 开启期间每一个在范围内的我方成员生命值回复 +50/ 单位时间，范围 6 米 |
| 习得要求 | 人物等级达到 7 |
| 技能描述 | 灵魂治疗者可以把治疗的气息播撒给每个队员。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 辐射（Radiance） |
| 习得要求 | 人物等级达到 11，而且需要在灵魂治疗者天赋中花费四个技能点 |
| 强化效果 | 范围扩大为 8 米 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 信仰（Faith） |
| 习得要求 | 人物等级达到 13，而且需要在灵魂治疗者天赋中花费六个技能点 |
| 强化效果 | 生命值回复量提高到 +100/ 单位时间 |

## 2. 群体治疗（Group Heal）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 回复类 |
| 技能消耗 | 30 点魔法值 |
| CD 时间 | 40 秒 |
| 技能效果 | 治疗光环开启的时候才能使用该技能，回复全体我方成员生命值 30% |
| 习得要求 | 人物等级达到 8，学会治疗光环 |
| 技能描述 | 灵魂治疗者的回复显然更有效率，他们可以治愈很多人的创伤 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 和谐一致（Unity） |
| 习得要求 | 人物等级达到 12 |
| 强化效果 | 生命值回复量提高到 50% |

## 3. 活力无穷（Vitality）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 体质 +10，生命力回复速度 +100/ 单位时间 |
| 习得要求 | 人物等级达到 13，而且需要在灵魂治疗者天赋中花费五个技能点 |
| 技能描述 | 灵魂治疗者本身非常不容易杀死，只要不是受到致命攻击，他们都能慢慢恢复过来 |

## 4. 复活（Revival）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 回复类 |
| 技能消耗 | 40 点魔法值 |
| CD 时间 | 120 秒 |
| 技能效果 | 复活我方倒下的队友，回复 30% 的生命值和 40% 的魔法 / 耐力值 |
| 习得要求 | 人物等级达到 10，学会治疗光环 |
| 技能描述 | 治疗重伤者，让他们回到战斗中是非常重要的，除了合成药剂，就只能依赖魔法了。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 速生（Refusal） |
| 习得要求 | 人物等级达到 16，而且需要在灵魂治疗者天赋中花费四个技能点 |
| 强化效果 | CD 时间缩短为 100 秒 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 重生（Renewal） |
| 习得要求 | 人物等级达到 14 |
| 强化效果 | 复活时生命值回复 50%，魔法 / 耐力值回复 60% |

## 5. 第二次机会（Second Chance）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 全体队伍成员不会进入受伤状态 |
| 习得要求 | 人物等级达到 12，而且需要在灵魂治疗者天赋中花费三个技能点 |
| 技能描述 | 灵魂治疗者详细的护理可以避免队员受伤，从此你可以跟自己的急救包说再见了。 |

# 血魔法师（Blood Mage）

## 1. 血魔法（Blood Magic）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 状态类－战斗模式转换 |
| 技能消耗 | 50% 耐力值，开启期间减少耐力值上限 |
| CD 时间 | 20 秒 |
| 技能效果 | 血魔法师可以使用生命值代替魔法值使用魔法，1 点生命值可以当做 2 点魔法值使用 |
| 习得要求 | 人物等级达到 7 |
| 技能描述 | 邪恶的法术可以让魔法师以生命为代价使用魔法。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 血之欲望（Bloodlust） |
| 习得要求 | 人物等级达到 11 |
| 强化效果 | 每 1 点生命值可以当做三点魔法值使用 |

## 2. 大出血（Hemorrhage）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 60 点魔法值 |
| CD 时间 | 30 秒 |
| 技能效果 | +49 点物理伤害，范围 10 米，敌人的防御力和伤害抵抗暂时降为 0 |
| 习得要求 | 人物等级达到 11，而且需要在血魔法师天赋中花费三个技能点 |
| 技能描述 | 在血之诅咒面前，任何防御手段都是无力的。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 麻痹出血（Paralyzing Hemorrhage） |
| 习得要求 | 人物等级达到 15，而且需要在血魔法师天赋中花费四个技能点 |
| 强化效果 | 物理伤害加成提升为 +74，对于标记目标造成 9 倍伤害，附加 50% 麻痹几率 |

## 3. 牺牲（Sacrifice）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 回复类 |
| 技能消耗 | 无 |
| CD 时间 | 20 秒 |
| 技能效果 | 开启血魔法之后，可以从队友身上吸血补给自己，可以吸队友 20% 的血 |
| 习得要求 | 人物等级达到 9，学会血魔法 |
| 技能描述 | 血魔法师可以从队友身上吸血来辅助自己使用魔法 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 冷血牺牲（Grim Sacrifice） |
| 习得要求 | 人物等级达到 13 |
| 强化效果 | 回复量为吸血量的 1.2 倍，如果队友被吸血而死，那么回复量提升到两倍 |

## 4. 掘坟者（Grave Robber）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 回复类 |
| 技能消耗 | 无 |
| CD 时间 | 45 秒 |
| 技能效果 | 开启血魔法之后，可以从范围内的尸体上吸取能量回复生命值，每具尸体提供 10% 回复量，范围 6 米 |
| 习得要求 | 人物等级达到 8，学会血魔法 |
| 技能描述 | 血魔法师的嗜血特性可以让他们从尸体上获得实际收益，越战越勇 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 嗜血狂魔（One Foot In） |
| 习得要求 | 人物等级达到 12，而且需要在血魔法师天赋中花费三个技能点 |
| 强化效果 | 可以从附近任何有血的生物身上吸取能量，造成相当于血魔法师 10% 生命上限的灵魂系魔法伤害，敌人的防御力和伤害抵抗清零，从附近的每个敌人身上吸取 10% 的生命值 |

### 5. 血奴（Blood Slave）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 战术类 |
| 技能消耗 | 40 点魔力值 |
| CD 时间 | 30 秒 |
| 技能效果 | 开启血魔法之后，可以控制一名敌人，控制时间 10 秒，这名敌人会转而攻击其他敌人，若该生物没有血液则无效 |
| 习得要求 | 人物等级达到 12，学会牺牲和大出血，而且需要在血魔法师天赋中花费三个技能点 |
| 技能描述 | 通过控制血液，血魔法师可以奴役敌人为自己作战 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 鲜血飞溅（Blood Spatter） |
| 习得要求 | 人物等级达到 16 |
| 强化效果 | 当被控制的血奴战死之后，尸体会爆炸造成周围敌人的伤害 |

# 游侠

## 暗影（Shadow）

### 1. 弱点打击（Pinpoint Precision）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 致命一击概率 +25% |
| 习得要求 | 无 |
| 技能描述 | 暗影比别人更能认清敌人的弱点所在，并能够予以致命打击 |

### 2. 不起眼（Inconspicuous）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 战术类 |
| 技能消耗 | 30 点耐力值 |
| CD 时间 | 30 秒 |
| 技能效果 | 10 秒内，暗影的仇恨值清零，每次行动造成的仇恨值降为 50%，影响范围 20 米 |
| 习得要求 | 人物等级达到 8 |
| 技能描述 | 暗影善于隐藏自己的行踪，不被别人注意到 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 不可见（inperceptible） |
| 习得要求 | 人物等级达到 14，而且需要在暗影天赋中花费两个技能点 |
| 强化效果 | 持续时间延长到 20 秒 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 不可为（indiscernible） |
| 习得要求 | 人物等级达到 14，而且需要在暗影天赋中花费四个技能点 |
| 强化效果 | 每次行动造成的仇恨值降为 25% |

### 3. 诱饵（Decoy）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 战术类 |
| 技能消耗 | 40 点耐力值 |
| CD 时间 | 30 秒 |
| 技能效果 | 10 秒内，暗影制造一个相当于自身生命值一半的分身，同时自身进入潜行状态 |
| 习得要求 | 人物等级达到 10，学会弱点打击和不起眼，而且需要在暗影天赋中花费两个技能点 |
| 技能描述 | 暗影制造的分身让敌人都迷惑了，趁着他们攻击分身的时候，暗影已经溜走。 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 逼真诱饵（Sturdy Decoy） |
| 习得要求 | 人物等级达到 14 |
| 强化效果 | 持续时间延长到 15 秒，诱饵的生命值与本体相同 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 危险诱饵（Rigged Decoy） |
| 习得要求 | 人物等级达到 16，而且需要在暗影天赋中花费四个技能点 |
| 强化效果 | 当诱饵被摧毁时会爆炸 |

### 4. 迷惑重击（Disorienting Criticals）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 当敌人迷惑的时候，100% 概率让敌人致盲，致盲的敌人致命一击伤害提升为 1.25 倍 |
| 习得要求 | 人物等级达到 14，学会弱点打击 |
| 技能描述 | 瞬间的迷惘，就可能命丧暗影手下 |

### 5. 暗影之幕（Shadow Veil）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 潜行时攻击的致盲几率提高到 100% |
| 习得要求 | 人物等级达到 11，学会迷惑重击和诱饵 |
| 技能描述 | 暗影主要打击敌人的眼睛，让他们看不见东西 |

### 6. 捕食者（Predator）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 侧方向攻击时致命一击概率提高到 100% |
| 习得要求 | 人物等级达到 13，学会迷惑重击，而且需要在暗影天赋中花费五个技能点 |
| 技能描述 | 暗影在背后出现的时候，敌人的死期就到了 |

## 角斗士（Duelist）

### 1. 护手甲投掷（Throw the Gauntlet）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 战术类 |
| 技能消耗 | 25 点耐力值 |
| CD 时间 | 25 秒 |
| 技能效果 | 20 秒内，敌人只会和角斗士开战，不会理睬其他人 |
| 习得要求 | 人物等级达到 8 |
| 技能描述 | 扔掉护手甲，代表决斗开始，谁也不能拒绝这样的礼仪 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 万死不辞（To the Death） |
| 习得要求 | 人物等级达到 12，而且需要在角斗士天赋中花费两个技能点 |
| 强化效果 | 被护手甲投掷击中的敌人对你的伤害减为 75% |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 理智丧失（Cutting Barbs） |
| 习得要求 | 人物等级达到 14，而且需要在角斗士天赋中花费四个技能点 |
| 强化效果 | 被护手甲投掷击中的敌人的防御力降低为 50% |

### 2. 格挡（Parry）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 状态类－战斗模式转换 |
| 技能消耗 | 20% 耐力值，开启期间减少耐力值上限 |
| CD 时间 | 5 秒 |
| 技能效果 | 防御力增加 20%，和被护手甲投掷击中的敌人战斗时，防御力再加 20% |
| 习得要求 | 人物等级达到 7 |
| 技能描述 | 防守有时候也是进攻的一部分 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 格挡反击（Riposte） |
| 习得要求 | 人物等级达到 11，而且需要在角斗士天赋中花费两个技能点 |
| 强化效果 | 攻击力增加 20%，和被护手甲投掷击中的敌人战斗时，攻击力再加 20% |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 逆转（Engarde） |
| 习得要求 | 人物等级达到 11，而且需要在角斗士天赋中花费两个技能点 |
| 强化效果 | 致命一击概率增加 10%，和被护手甲投掷击中的敌人战斗时，致命一击概率再加 10% |

### 3. 确认（Sure Strikes）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 攻击力 +20% |
| 习得要求 | 人物等级达到 10，学会护手甲投掷，而且需要在暗影天赋中花费两个技能点 |
| 技能描述 | 角斗士娴熟的战斗技巧让他的每次攻击都比其他人重很多 |

### 4. 灵巧防守（Evasive Maneuvers）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 防御力 +20% |
| 习得要求 | 人物等级达到 10，学会格挡，而且需要在暗影天赋中花费两个技能点 |
| 技能描述 | 角斗士娴熟的战斗技巧让他的抗打击能力比正常人要强 |

### 5. 仇杀（Vendetta）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 40 点耐力值 |
| CD 时间 | 40 秒 |
| 技能效果 | 三倍物理伤害，两倍基础伤害值 |
| 习得要求 | 人物等级达到 11，而且需要在角斗士天赋中花费两个技能点，学会护手甲投掷和格挡 |
| 技能描述 | 角斗士的重击可以让大部分敌人倒下 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 血祭（Blood Feud） |
| 习得要求 | 人物等级达到 16，而且需要在角斗士天赋中花费四个技能点 |
| 强化效果 | 对陷入恐惧状态的敌人，伤害变为 3 倍，普通敌人的防御力和伤害削减清零，CD 时间 –10 秒 |

## 暗杀者（Assassin）

### 1. 死之标记（Mark of Death）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 25 点耐力值 |
| CD 时间 | 40 秒 |
| 技能效果 | 敌人的伤害削减率降低至 75%，持续 10 秒 |
| 习得要求 | 人物等级达到 7 |
| 技能描述 | 被暗杀者画上死亡的标记，那么你的生命就会像风中的烛火那样脆弱 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 长效印记（Enduring Mark） |
| 习得要求 | 人物等级达到 11，而且需要在暗杀者天赋中花费两个技能点 |
| 强化效果 | 持续时间 20 秒 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 毁灭印记（Mark of Doom） |
| 习得要求 | 人物等级达到 13，而且需要在暗杀者天赋中花费三个技能点 |
| 强化效果 | 敌人的伤害削减率降低至 50% |

### 2. 血之渴望（Bloodlust）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 每杀死一个敌人，暗杀者回复至少 5% 的耐力值 |
| 习得要求 | 人物等级达到 8 |
| 技能描述 | 暗杀者对血的渴望就是杀戮的动力 |

### 3. 弱点强袭（Pinpoint Strikes）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 状态类 – 能力上升 |
| 技能消耗 | 30 点耐力值 |
| CD 时间 | 40 秒 |
| 技能效果 | 10 秒内致命一击概率变为 100% |
| 习得要求 | 人物等级达到 9，学会血之渴望 |
| 技能描述 | 打击弱点是杀死敌人最好的办法 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 无尽强袭（Relentless Strikes） |
| 习得要求 | 人物等级达到 13，而且需要在暗杀者天赋中花费三个技能点 |
| 强化效果 | 持续时间提升到 20 秒 |

### 4. 刺杀（Assassinate）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 攻击类 |
| 技能消耗 | 40 点耐力值 |
| CD 时间 | 40 秒 |
| 技能效果 | 4 倍物理伤害，致命一击概率 100% |
| 习得要求 | 人物等级达到 10，学会弱点强袭 |
| 技能描述 | 刺杀是暗杀者的老本行，一击毙命是他们的行事准则 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 抹消（Annihilate） |
| 习得要求 | 人物等级达到 14，而且需要在暗杀者天赋中花费三个技能点 |
| 强化效果 | 对于防御力低下的敌人可以造成 4 倍伤害，CD 时间减为 30 秒 |

| | |
|---|---|
| 强化技能 | 虐杀（Overkill） |
| 习得要求 | 人物等级达到 16，而且需要在暗杀者天赋中花费四个技能点 |
| 强化效果 | 物理伤害变为 6 倍 |

### 5. 暗刃（Devious Harm）

| | |
|---|---|
| 技能类型 | 被动技能 |
| 技能效果 | 每 1 点灵巧，就会带来 1% 的攻击伤害加成 |
| 习得要求 | 人物等级达到 12，而且需要在暗杀者天赋中花费四个技能点，学会弱点强袭 |
| 技能描述 | 暗杀者精通用刀技巧，轻巧一划，血流成河 |

# 主要敌人分类弱点剖析

## 1. 黑潮大军 DarkSpawn

前作中的主要敌人，本作的地位略有弱化，但是仍然在流程中随处可见。

**群体特性**

**（1）减速免疫**

**（2）对精神和自然系攻击弱**

**精英敌人**

**（1）黑潮密使（DarkSpawn Emissary）**

魔法师型的敌人，生命力和防御力非常脆弱。擅长火系魔法，当我方接近之后会使用瞬移逃走，但是在瞬移发动前会有一段完全无防备的时间，可以利用这段时间猛攻。

**（2）半兽人（Ogre）**

体型非常大，攻击力很强，但是防御力比较差。主要攻击方式除了原地大范围的挥手攻击之外，冲撞攻击比较有威胁，在直线冲撞的时候任何被碰到的我方队员都会倒地，但是这招的准备动作非常明显，躲开之后就可以发动猛攻了。

## 2. 龙族 Dragons

龙族是世界中最强的物种，尽可能的不要与龙族作战。

**群体特性**

**（1）倒地免疫，睡眠免疫，火属性攻击免疫**

**（2）对冰非常弱**

**精英敌人**

**（1）成年龙（Mature Dragon）**




皮糙肉厚，主要攻击方式是喷火和振翅。最好站在它尾巴的方向打，否则被火焰吐息喷一下可谓损失惨重。和它战斗时周围会有一群幼龙（Dragonling），先歼灭幼龙再围攻成年龙比较好。记得不要使用火魔法。

**（2）高位龙（High Dragon）**

和高位龙的战斗发生在一个非常开阔的场景，高位龙本身的能力就已经非常恐怖了，开阔的场景还让它占尽优势。将它的生命值减少 1/4 以后，他会飞上一个无法触及的平台，从上面喷吐高威力火球，攻击范围覆盖整个战场。同时场景中会出现一波数量非常多的幼龙，清光这批幼龙之后高位龙才会飞下来，之后降到一半生命值的时候会再次飞上高台再次召唤一波幼龙，注意这波幼龙里已经有一只普通的龙存在了，依此类推。和高位龙的战斗时间会拖得非常长，期间由于不会进入休战状态，也就是说回复会很成问题，最好带好各类回复药再来挑战。高位龙会出现在第三章的支线任务 MINE MASSACRE 里，如果觉得实在困难也可以不打。

## 3. 蜘蛛 Spiders

栖息于地底的蜘蛛生命力很顽强，而且由于特殊的身体构造，蜘蛛无法被打成倒地状态。虽然攻击力比较弱，但是部分蜘蛛可以使用体内的毒液造成我方队员中毒。

**群体特性**

**（1）倒地免疫，自然魔法免疫**

**（2）防御力低，对雷电魔法抗性非常弱**

**精英敌人**

**（1）变异蜘蛛（Monstrous Spider）**

变异蜘蛛的外貌和一般蜘蛛非常接近，但是个头稍大。攻击方式很单调，攻击力也非常弱。但是皮糙肉厚，而且免疫几乎所有的异常状态。当他和一群蜘蛛一起从四面八方冒出来的时候，我方比较脆弱的角色很可能会被围攻致死。

**（2）岩石巨蛛（Varterral）**

岩石巨蛛出现在同伴 Merrill 的任务中，同样作为远古物种，这个岩石巨蛛比起高位龙来说真是水得太多了。虽然免疫几乎所有的异常状态，但是防御力非常低下，而且非常怕雷魔法，只要保证肉盾引住他的仇恨即可。但是由于生命值比较高，还是要稍微注意一下回复的问题，尤其是魔法值。

## 4. 魔法师 Mage

魔法师是一个势力，由于拥有者强大的力量，所以他们被圣堂骑士严密地监视着。法师本身弱不禁风，但是一旦让他们有机会施法，那么魔法的恐怖杀伤力会瞬间消灭任何法师的敌人。

**群体特性**

**（1）魔法抗性高，不会被麻痹**

**（2）防御力很低，同时对灵魂系的魔法非常弱**

**精英敌人**

**（1）血法师（Blood Mage）**

敌人的血法师和我方的血法师性能一致，弱点和抗性也非常接近，看到对方的血法师就立刻贴近用高伤害的技能击杀。

**（2）学院高级法师（Circle High Magic）**

这种拥有保护性的技能，如果不能在看到之后就迅速击倒的话，可能就得全程受到他的干扰，好在虽然拥有防护性的技能，但是本身脆弱的防御力还是无法改变的，第一时间围剿的话就不怕他的干扰了。

## 5. 恶魔 Demons

恶魔与黑潮大军不一样，恶魔是非常古老的物种，他们有着非常强大的力量，而且很少会主动攻击人类。恶魔的形态各有不同，采用的攻击方式也大相径庭。总之，一旦惹上恶魔，总是一件非常棘手的事情。

**群体特性**

**沉默免疫**

### 精英敌人

**（1）欲望恶魔（Desire Demon）**

欲望恶魔的外貌是紫色皮肤的妖艳女性，她会给自己周围的敌人提供魔法防御力，自己本身的防御力也非常高。欲望恶魔不惧怕灵魂魔法，但是对自然魔法和雷电魔法非常弱。而且攻击力不强。

**（2）愤怒恶魔（Rage Demon）**

愤怒恶魔的全身像是由岩浆组成的，因此不惧怕火魔法，但是对冰魔法的抗性相当弱，这种恶魔会在收到一定攻击后进入无法被攻击的潜行状态。相比于欲望恶魔，它的攻击力就比较强了，但是防御力和生命值比较差。

**（3）狂傲恶魔（Pride Demon）**

狂傲恶魔有两种形态：使用火焰攻击的形态和使用毒攻击的形态，伤害力都非常强，但是缺乏防御力。火焰形态的恶魔惧怕冰系和自然魔法，火魔法免疫；而毒形态的恶魔惧怕火焰和雷电魔法，自然魔法免疫。

## 6. 巨像兵 Golems

巨像兵没有生命，它们被魔法赋予了行动的能力，因此它们只会忠实地听从赋予它们生命的人。正是因为没有生命，所以任何试图影响它们精神的工作都是徒劳的，但是由于这些巨像兵的身体是由钢铁构成的，因此任何能毁灭钢铁的东西也都能毁灭巨像兵。

### 群体特性

**（1）自然魔法、眩晕、致命一击免疫**

**（2）非常惧怕冰系和雷系魔法**

### 精英敌人

**门卫（Gate Guardian）**

在最后的战斗中，被邪术赋予灵魂的巨像兵首位，攻击模式分为空手和持矛两种，行动非常缓慢，但是攻击力和防御力很强。

## 7. 圣堂骑士 Templars

圣堂骑士是维护世界秩序的机构，在多年无事的环境中，圣堂骑士的机构开始庞大，冗员增多，混进了一批人渣和败类。圣堂骑士和法师的对立的，大多数时候他们都是监视法师，但是有部分极端分子主张彻底清除法师，并认为这是神的旨意。

### 群体特性

**（1）魔防高，沉默免疫**

**（2）对冰魔法和灵魂魔法弱**

### 精英敌人

**（1）圣骑士队长（Templar Captin）**

圣骑士队长的防御力非常强，还会使用技能强化周围骑士的魔法防御力。但是攻击力就比较一般了，对我方的威胁不大。

**（2）圣骑士巡林客（Templar Seeker）**

与圣骑士队长不同，巡林客更偏重攻击，他们的战斗风格更接近游侠，拥有潜行背刺等等高伤害技巧，而且由于本身也是圣骑士，魔法防御力高的没话说，但是物理防御力和生命值就相对脆弱了。

## 8. 不死族 Undead

不死族的本质是尸骸，受到魔法的召唤后以尸骸形式作战的战士，也有部分生前知名的强力战士作为不死族被召唤出来。

### 群体特性

**（1）自然魔法和睡眠免疫**

**（2）惧怕精神魔法和雷电魔法**

### 精英敌人

**（1）奥术之王**

奥术之王生前是强大的魔法师，他们精通各种攻击和防卫魔法，但是生命值和防御力相当脆弱。

**（2）亡魂斗士**

亡魂斗士生前是强大的战士，防御力很强，攻击力也不弱，这种敌人的强度甚至不亚于某些 BOSS 级敌人，最好能够先解决掉其他杂兵再围攻他。

## 9. 精灵 Dalish

精灵曾经是人类的奴隶，但是经过长时间的努力，他们已经脱离人类掌控，他们在 Kirwall 周围建立了自己的营地。精灵自尊心很强，最好不要轻易触犯他们。

### 群体特性

**（1）自然魔法和麻痹免疫**

**（2）非常惧怕雷电**

### 精英敌人

**精灵暗杀者**

暗杀者型的精灵精通潜行和背刺，在混战中经常能制造出巨大的威胁，好在这些敌人的生命值和防御力都很差。

## 10.Qunari 族 Qunari

Qunari 人是从别的大陆来到这里的，他们强大的战斗力曾经差一点征服了整个世界，即使现在看来，Qunari 族人也是让人心生畏惧的恐怖生物。

### 群体特性

**（1）火、雷电魔法免疫**

**（2）非常怕冰冻和自然魔法**

### 精英敌人

**（1）萨雷巴斯（Saarebas）**

萨雷巴斯相当于 Qunari 族的萨满巫师，可以制造大范围 AOE，还能使用多种攻击魔法，永远是应该优先歼灭的目标，好在他们的防御力和生命值都比较脆弱。

**（2）高级守卫（Sten）**

高级守卫的生命值和防御力十分强大，而且还会使用回复系的技能，最好优先歼灭，好在攻击威胁不是很大。

## BOSS 级敌人

注：为了避免透露主要情节，BOSS 将不做背景介绍

### Rock wraith

这个 BOSS 简直就是杂兵强化版，除了会使用震波震晕我方外也没有什么太大的本事。围着攻击即可，但是打到一定阶段他会上浮，身体震动发出红光，这里要立刻躲在周围的柱子后面，因为他会释放十字激光，像炸弹人一样的攻击范围和炸弹人一样一击必杀的攻击力。躲在柱子后面的话就能躲过，之后他会露出核心很长时间，全力围攻即可，在生命垂危的时候试图再用十字激光，但是效果，还是大家自己看吧。

### Arishok

几乎免疫一切异常状态，攻击力异常强劲，但是惧怕冰魔法和自然魔法。防御力比较高，注意和他战斗的时候先清理周围的杂兵。他本人会使用投技攻击，不要长时间站在它面前不动。冲刺攻击的特性与半兽人相似，使我们进攻的好时机。

### Orsino

其实和我们战斗的并不是他本人，而是他的血魔形态。攻击力比较弱但是会多种干扰类魔法，包括投技形式的吸血等等。他也免疫几乎所有的异常状态。防御力非常强，需要打很长时间。

### Meredith

与她的战斗十很程式化，当她的生命值降低到一定程度之后会召唤巨像兵，非常耐打，但是打完了巨像兵会有一段剧情，在这段剧情的时候算休战，也就是说中途会回复两次生命值和魔力。所以战斗整体上不算太难。

# 成就列表

DRAGON AGE II

| 名称 | 点数 | 说明 |
|---|---|---|
| Master Craftsman | 25 | 学会一个技能树上的全部技能 |
| Mogul | 25 | 身上有 100 枚以上的金币 |
| Crowning Glory | 25 | 成为 Kirkwall 的子爵 |
| Dedicated | 15 | 升到 10 级 |
| A Friend in Need | 5 | 升级一个小队成员的护具，升级所需道具一般在该成员的专属任务里出现 |
| Enchanter | 5 | 镶嵌一次符文石 |
| Immigrant | 5 | 成为 Kirkwall 的一位居民 |
| Delver of the Deep | 10 | 探索整个 Deep Roads. |
| Birthright | 15 | 驱逐所有霸占你祖父留下的产业的奴隶主 |
| Specialized | 25 | 学会两类某种职业的主角专用特别天赋，比如说解锁游侠的刺客和暗影天赋等等，在 14 级的时候可以解锁两个特别天赋。 |
| I Got Your Back | 25 | 将一个小队成员的护具升级满，需要完成这名队员所有的专属任务 |
| Legendary | 50 | 升到 20 级 |
| Financier | 10 | 成为 Deep Roads 探险队的成员 |
| Talented | 5 | 升级一项技能或者天赋，注意是升级而不是习得 |
| Tag Team | 5 | 利用团队合作完成一次跨职业连击，比如说战士的盾击将敌打成人踉跄状态之后游侠利用背刺攻击敌人 |
| That Thing Has Legs | 25 | 发现并杀掉一只岩石巨蛛，岩石巨蛛在精灵族血魔法师 Merrill 的专属任务里可以找到一只 |
| Weapon Master | 25 | 精通一种武器风格，比如将游侠的第一个技能树，双剑相关技能树升满 |
| Unstoppable | 50 | 游戏中没出现过同伴战斗不能的情况 |
| Craftsman | 5 | 取得第一个合成配方 |
| Dragon Slayer | 25 | 发现并杀死一个 high dragon，最后一章的支线任务中可以找到一只，注意最好练到 20 级再来杀，不然只能被它打得晕头转向。 |
| Exorcist | 25 | 发现并杀死 undying Xebenkeck，做支线任务 Forbidden Knowledge 过程中，可以找到禁书，一定要选择销毁（第一项），销毁全部禁书后会才有可能与这种怪物交战 |
| Demon Slayer | 25 | 发现并杀死远古恶魔 Hybris |
| Chantry Historian | 25 | 找到全部四个章由 Brother Genitivi 撰写的 "The History of the Chantry" |

| 名称 | 点数 | 说明 |
|---|---|---|
| A Worthy Rival | 25 | 得到 Arishok 的尊重 |
| Great Minds Think Alike | 50 | 与四名小队成员达成对手或者朋友的关系，要求全部成为对手或全部成为朋友 |
| Friend | 25 | 与一个你的小队成员成为朋友 |
| Rival | 25 | 与一个你的小队成员成为对手 |
| Romantic | 25 | 与一个你的小队成员成为恋人 |
| Epic | 50 | 通关《龙之世纪 2》两遍，或者继承《龙之世纪 起源》的存档通关《龙之世纪 2》一遍 |
| Champion of Kirkwall | 20 | 《龙之世纪 2》通关 |
| Mercenary | 10 | 与 Kirkwall 的雇佣兵势力同盟 |
| Nefarious | 10 | 与 Kirkwall 的走私团体同盟 |
| Flirtatious | 5 | 与你的一位小队成员开始调情 |
| Mass Exodus | 25 | 通过多次游戏让主角以所有职业的身份到达 Kirkwall，就是说用所有三种职业进行一遍游戏的开局，男女不限 |
| Knowledgeable | 25 | 解锁 100 条典籍条目 |
| Treasure Hunter | 25 | 打开 50 个收纳箱 |
| Darkness Falls | 5 | 切换一次白天黑夜 |
| Explorer | 5 | 离开 Kirkwall 去探索其他区域 |
| Spelunker | 25 | 探索 Kirkwall 及其周边的 10 个洞穴 |
| Full House | 10 | 招募四名小队成员 |
| Friends in High Places | 15 | 遇到 Grand Cleric Elthina，Viscount Dumar，Knight—Commander Meredith 和 First Enchanter Orsino |
| Gift Giver | 5 | 给你的一个小队成员送个礼物 |
| Supplier | 25 | 发现全部种类的合成素材 |
| Archeologist | 50 | 找到 Kirkwall 城中的三封由 Band Of Three 发出的密信。 |
| Tale Within a Tale | 5 | 听 Varric 讲述他所了解的 Kirkwall 冠军的故事 |

**秘密成就 / 奖杯**

| 名称 | 点数 | 说明 |
|---|---|---|
| Stone Cold | 5 | 在探索 Deep Roads 的时候打败 rock wraith |
| King of the Hill | 10 | 打败 Arishok |
| Conqueror | 15 | 打败 Kirkwall 的圣堂骑士队长 Meredith |
| Arcane Defender | 25 | 在法师和圣骑士的争端中，站在法师这边五次 |
| Mage Hunter | 25 | 在法师和圣骑士的争端中，站在圣骑士这边五次 |

# 资料

DRAGON AGE II

获得方法中，只提到了一些比较好获得这些素材的方法。

## 如尼符文的效果及获得方法

| 名称 | 种类 | 效果 | 配方拿法 |
|---|---|---|---|
| Rune of Protection | 盔甲 | 增加伤害削减的程度 | 第一章 Hightown 的 Worthy shop 购买 |
| Rune of Frost Warding | 盔甲 | 增加冰抗性 | 第一章主线任务 ENEMIES AMONG US 中可以拿到 |
| Rune of Fire Warding | 盔甲 | 增加火抗性 | 第一章，伤迹海岸箱子里找到 |
| Rune of Lightning Warding | 盔甲 | 增加雷电抗性 | 第一章或第三章，在 Gallows 的 Mage Goods 里购买 |
| Rune of Nature Warding | 盔甲 | 增加自然魔法抗性 | 第二章 BLACKPOWDER COURTESY 中可以找到 |
| Rune of Spirit Warding | 盔甲 | 增加灵魂魔法抗性 | 第二章或第三章，在 Gallows 的 Mage Goods 里购买 |
| Rune of Defense | 盔甲 | 增加防御力 | 第二章，伤迹海岸箱子里找到 |
| Rune of Valiance | 盔甲 | 全能力增加 | 第三章，Sundermount 找到 |
| Rune of Impact | 武器 | 提升物理伤害 | 第一章主线任务 ENEMIES AMONG US 中在 Wilmod's Camp 里可以拿到 |
| Rune of Frost | 武器 | 攻击附加冰冻伤害 | 第一章 Lowtown 的 Ferelden Imports 有售 |
| Rune of Fire | 武器 | 攻击附加火焰伤害 | 第一章副线任务 THE FIRST SACRIFICE 中找到 |
| Rune of Lightning | 武器 | 攻击附加雷电伤害 | 第一章在 Sundermount 找到 |
| Rune of Nature | 武器 | 攻击附加自然伤害 | 第二章或第三章精灵营地里的 Ilene's Crafting 出售 |
| Rune of Spirit | 武器 | 攻击附加灵魂伤害 | 第二章副线任务 INSIDE JOB 中，在 Brekker's Hideway 里找到 |
| Rune of Striking | 武器 | 提高致命一击几率 | 第二章主线任务 PRIME SUSPECT 中，配方在 Dupuis Estate |
| Rune of Devastation | 武器 | 提升所有种类攻击造成的伤害值 | 第三章主线任务 ON THE LOOSE，在 Sewer Passage 中找到 |
| **无配方如你符文** | | | |
| Torpor's Barrier Rune | 盔甲 | 提高魔法抗性 | 第二章副线任务 Night Terrors 中得到 |
| Sandal's Special Rune | 武器 | 武器带有击退敌人的能力 | 第二章开头由 Sandal 赠与 |
| Primeval Lyrium Rune | 武器 | 增加攻击速度 | 第三章同伴特有任务 Haunted 中获得 |




**合成如尼符文所需素材**

| 名称 | 主要获取地点（第一章） | 主要获取地点（第二章） | 主要获取地点（第三章） |
|---|---|---|---|
| Lyrium | Bone Pit 矿坑 | Bone Pit 矿坑 | Sundermount 山洞 |
| Silverite | Sundermount 山洞、Deep Roads | Sundermount 山洞 | 无（第三章无法发现） |
| Orichalcun | Deep Roads | Sundermount 山洞 | Sundermount 山洞 |
| Dragon Blood | 无 | 无 | 高位龙的尸体上获得（仅有一个） |

## 药品合成列表

| 名称 | 效果 | 配方拿法 |
|---|---|---|
| Elfroot Potion | 回复 80% 生命值，治疗受伤状态 | 第一章 Lowtown 的 Lady Elegant 那里拿到 |
| Restoration Potion | 回复 80% 的生命值和 40% 的魔法 / 耐力值 | Gallows 的 Formari Herbalist |
| Life Ward Potion | 持续时间 20 分钟，持续时间内被击倒就会马上复活，但是还是会受伤 | Gallows 的 Formari Herbalist |
| Rock Armor Potion | 所有种类伤害减少 10%，持续时间三十分钟，CD 时间 5 分钟 | 第二章，Lowtown 找到 |
| Mighty Offence Potion | 提高所有种类伤害 10%，持续时间三十分钟，CD 时间 5 分钟 | 第二章，Sundermount 找到 |
| Elixir of Heroism | 全队升级 | 第三章，Hightown 找到 |

**合成药品主要素材**

| 名称 | 主要获取地点（第一章） | 主要获取地点（第二章） | 主要获取地点（第三章） |
|---|---|---|---|
| Elfroot | Sundermount、伤迹海岸 | Sundermount、伤迹海岸 | 伤迹海岸 |
| Spindleweed | Lowtown、伤迹海岸 | Lowtown | Lowtown |
| Embrium | 死人小径（第一章主线任务 BLACKPOWER PROMISE 中） | Sundermount、伤迹海岸 | 伤迹海岸 |
| Ambrosia | 无 | 无 | Castillon's Landing（仅有一个） |

## 毒药与炸弹配方

| 名称 | 效果 | 配方拿法 |
|---|---|---|
| Combustion Grenade | 造成火焰伤害，并有可能导致对方昏迷 | 第二章主线任务 BLACKPOWDER COURTESY 中，从敌人头目身上拿到 |
| Tar Bomb | 使敌人行动停止 | 港口的 Shady Merchandise 买到 |
| Mythal's Favor | 远距离复活非敌方目标（含友军） | 伤迹海岸可以找到 |
| Fel Grenade | 对敌人造成巨大物理伤害 | 伤迹海岸可以找到 |
| Debilitating | 减少目标敌人造成的伤害 15%，持续 30 分钟 | 第一章 Darktown 的 Tomwise 处 |
| Deathroot Toxin | 对目标敌人的每一击造成额外 4 点的自然伤害 | 港口的 Shady Merchandise 买到 |
| Arcane Poison | 减少目标敌人 15% 的魔防 | 第二章主线任务 BLACKPOWDER COURTESY 中，在 Elven Fanatic 拿到 |
| Fel Poison | 每次攻击都能从目标敌人身上吸血，吸血量相当于攻击者的生命值的 1% | Lowtown 晚上的 Huon 身上 |

**合成炸弹和毒药主要素材**

| 名称 | 主要获取地点（第一章） | 主要获取地点（第二章） | 主要获取地点（第三章） |
|---|---|---|---|
| Deep Mushroom | Sundermount、Deep Roads、Bone Pit 矿坑 | Gallows Dungeon、Smuggler's Cut（BLACKPOWDER COURTESY 主线任务中） | Drakestone 矿坑中 |
| Deathroot | Darktown、Sewers、Sanctuary | Darktown | Darktown |
| Glitterdust | 伤迹海岸 | Sundermount、Bone Pit | Sundermount |
| felandaris | 无 | 无 | 第三种同伴特有任务 A NEW PATH 最后的 BOSS 身上获得（仅有一个） |

# ALLEYS
## （第一种小巷建模）



# ALLEYS
## （第二种小巷建模）



# ANCIENT CRYPT



# BLIGHTLANDS

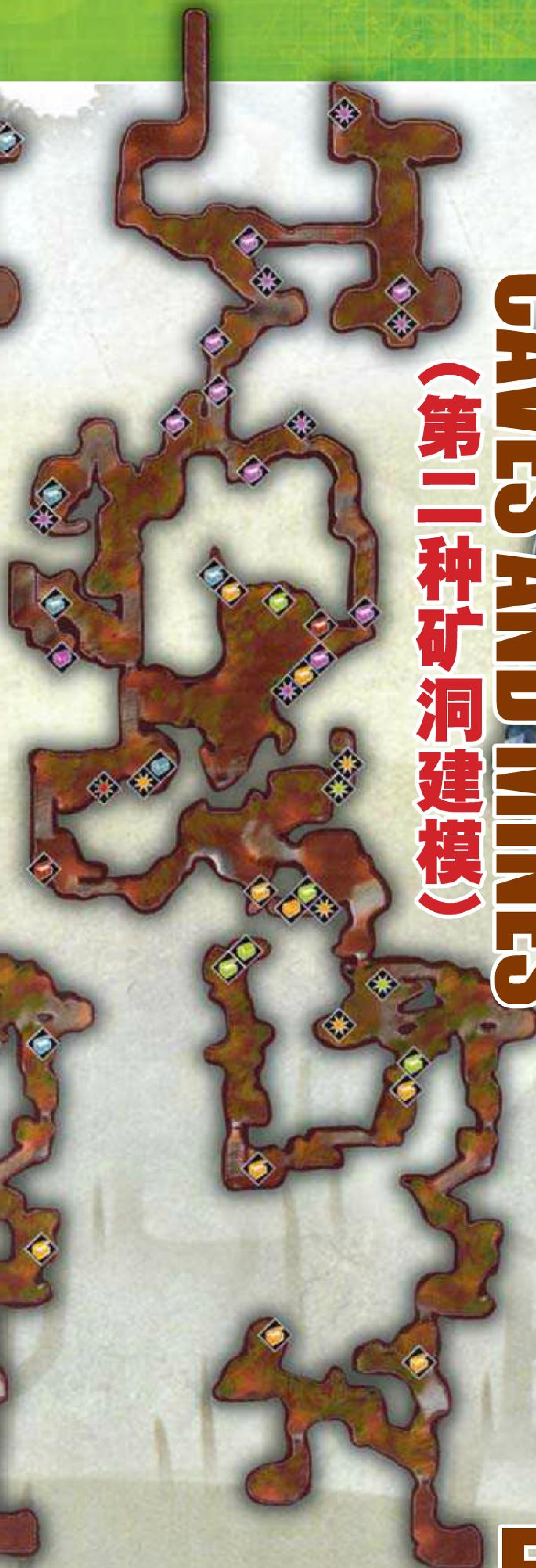



CAVERNS
（第一种山洞建模）
CAVERNS
（第二种山洞建模）
DARKTOWN
DUNGEONS

## CAVES AND MINES（第一种矿洞建模）



## CAVES AND MINES（第二种矿洞建模）





## FOUNDRIES



## ESTATES




GALLOWS庭院
HIGHTOWN
（白天）
HIGHTOWN
（夜晚）
SEWERS

## LAIRS







## LOWTOWN
（白天）



## LOWTOWN
（夜晚）

# MANSIONS



# MANSIONS
## （第一章任务 BAIT ANDE SWITCH）



# PRIMEVAL RUINS



# WAREHOUSE

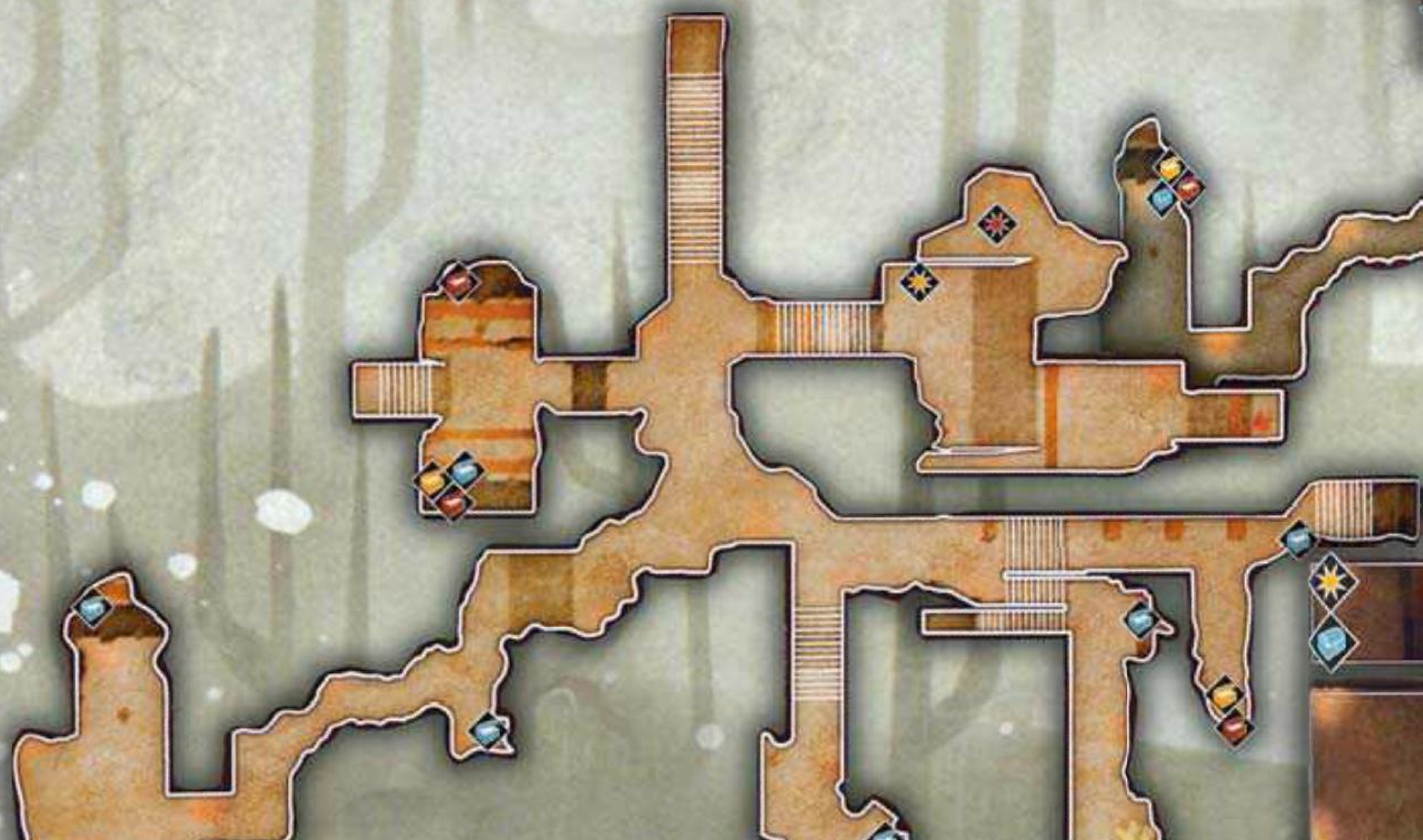
# SANCTUARY AND HIDEOUTS







港口
（夜晚）



港口
（白天）



教会


SUNDERMOUNT CAVERNS
SUNDERMOUNT
THE BLOOMING ROSE
THE BONE PIT

# THE HANGED MAN
（白天）





# THE HANGED MAN
（夜晚）



# VISCOUNT'S KEEP






伤迹海岸
TEMPLAR HALL




文 实习编辑 狼来了 美编 木仙

| | | | |
|---|---|---|---|
| X360 | 漫画英雄对Capcom 3 | Capcom | 格斗 |
| | Marvel vs. Capcom 3:Fate of Two Worlds | | 美版 |
| | 2011年2月15日 | 1～2人 | 59.99美元 |
| | 无对应周边 | | 对应玩家年龄：13岁以上 |

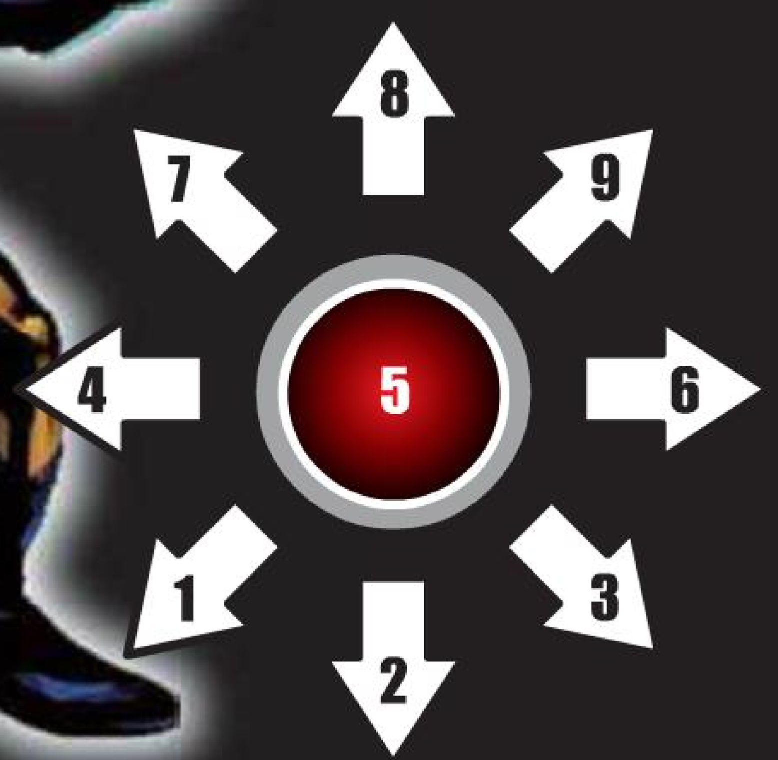
作为系列最新作的《MVC3》，在系统、画面、音效等方面都有了长足的进步，以至于一些对大杂烩格斗游戏不感兴趣的传统格斗游戏爱好者也首次投身到游戏当中并乐此不疲的研究角色性能、对策等等。以下将放出全角色对战中的实用连段、任务模式的难点任务攻略以及全成就的获得方法，希望能让读者们在游戏中获得更多的乐趣。



## 操作指南

文中无特别指出的都以角色在画面左侧为例。

方向键及左摇杆上的 8 个方向及回中用小键盘的数字代替。




| | |
|---|---|
| 6 | 前进 |
| 4 | 后退／站立防御 |
| 2 | 蹲下 |
| 8 | 垂直跳跃 |
| 1 | 蹲中防御 |
| 9 | 向前方跳跃 |
| 7 | 向后方跳跃 |
| 66 | 前冲（个别角色如 MORRIGAN 的 66 是特殊移动） |
| 44 | 疾退（个别角色如 MORRIGAN 的 44 是特殊移动） |
| 1/2/3 后 7/8/9 | 大跳跃 |

| | |
|---|---|
| X | L= 轻攻击 |
| Y | M= 中攻击 |
| B | H= 重攻击 |
| A | S= 特殊攻击 |
| LB | P1= 轻按为召唤待机中的第一援护进行攻击，长按为将场上的操作角色切换为第一援护 |
| RB | P2= 轻按为召唤待机中的第二援护进行攻击，长按为将场上的操作角色切换为第二援护 |
| LT | LB+RB |
| RT | X+Y+B |
| BACK | 挑衅 |
| START | 打开菜单 |



## 全角色实用连段

## 术语注解

**1.A：**除 S 以外的任意攻击键。

**2.AA：**任意两个除 S 以外的攻击键同时按，一般指用手柄上的快捷键 RT 来输入，如有特殊情况会专门说明。

**3.J：**空中输入指令，如 JM 的意思就是在空中输入 M；需要通过搓招来使用的招式除非有特殊情况，否则在空中输入时不加 J 来表示。

**4.HP：**游戏中角色的体力上限。

**5. 连段条件：**促使连段成功的前提条件，如某些连段需要与特定的援护招式进行配合、对手在空中被命中等等。

**6. 伤害：**表示整套连段所能削减的对手的体力值。假如连段中有无限连难以计算伤害总量的话则用“即死”表示；某些连段如在 TEAM AERIAL COMBO 中进行的将以“特殊”来表示。

**7. 常用连段：**此类连段的起始招式在对战中有较高的命中率。

**8. 其他连段：**此类连段的起始招式一般不容易直接命中对手或连段消耗巨大且条件比较苛刻等。

**9. 大跳跃：**用地面的 5S 或某些角色的特定招式将对手挑空后，按下任意带有上方向的键位（7/8/9）时玩家操作的角色便会自动进行大跳跃，文中无特别提示的大跳跃一般表示输入 8 或 9 来使用；垂直大跳跃指输入 8 来发动的大跳跃；向前大跳跃指输入 9 来发动的大跳跃。

**10.4/6 投：**4 投表示靠近对手后按下 4+H 键来使用的投技；6 投表示靠近对手后按下 6+H 键来使用的投技。

**11. 版边、版中：**版边的意思是对手背靠版边时；版中表示对手必须处在场景中间左右的位置时。

**12.X-FACTOR：**L+M+H+S，一局战斗中只能在地面上发动一次，发动时取消角色当前的所有动作和硬直，在之后的一段时间内移动力和攻击力上升，当队伍中存活的角色越少时提升的能力越多，全队员生存时发动为 LV1、剩下两名队员时发动为 LV2、只剩下一名队员时发动为 LV3。

**13.Hit：**某些角色的招式会有多段攻击判定，Hit 前面的数字表示在命中多少段时取消。

**14. 指令 + 召唤援护：**表示在输入指令的同时召唤援护。

**15. 体型：**不同角色的体型都不一样，因此某些角色的某些连段只能对特定体型的角色成立，如有此种情况文中会特别说明。

**16. 帧数：**游戏中用来衡量时间的单位，1 秒钟等于 60 帧。

**17.CH：**COUNTER HIT 的缩写，当攻击命中处于出招状态的对手时系统将判定为 CH。



## 漫画英雄阵营

### CAPTAIN AMERICA（HP.:1050000）

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| 常用连段 | | |
| – | 2L 5M 5H 5S 大跳跃 JM JM JH J2H JS | 327500 |
| 版中 | 2L 5M 5H 5S 大跳跃 JM J2H 236L 落地后前跳 JM JH 236M 落地 5H 214L 214AA | 625800 |
| 版中、对手在空中时被命中 | 236H 前跳 JM JH 236M 落地后前跳 JM J2H 236L 落地 5H 214L 214AA | 584200 |
| Arthur–β | 召唤援护 S+A 5M 5M 5H 5S 大跳跃 JM J2H 236L 落地后前跳 JM JH 236M 落地 5H 214L 214AA | 601400 |
| 版中 | 214H X–Factor 跳跃 JM JH 236M 落地后跳跃 JM JH 236M 落地 5H 214L 214AA | 869500 |
| 其他连段 | | |
| WESKER–β | 4 投 召唤援护 236H 前跳 JM JH 236M 落地 5H 214L 214AA | 504100 |
| 版中 | 236M 前冲 5L 5M 5H 5S 大跳跃 JM J2H 236L 落地后前跳 JM JH 236M 落地 5H 214L 214AA | 626800 |
| 版边、DEADPOOL–β | 2L 5M 5H 5S 大跳跃 JM JM JH J2H JS 落地 召唤援护 5H 214L 214AA | 616800 |
| 版中、DEADPOOL–β | 空中 4 投 召唤援护 落地 236H 前跳 JM JH 236M 落地 5H 214L 214AA | 495100 |

### DEADPOOL（HP.:900000）

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| 常用连段 | | |
| – | 2L 2L 2M 5H 214H 前冲 2M 5H 214M 前冲 5S 大跳跃 JM JH JS 落地 623H 追加 H 214H 236AA | 682800 |
| – | 6 投 前冲 623H 追加 H 5H 214H 前冲 5S 大跳跃 JM JH JS 落地 2369AA | 430900 |
| – | 空中 6 投 落地 623H 追加 H 前冲 延迟 5H 214M 前冲 5S 向前大跳跃 JH JS 落地 2369AA | 449400 |
| 对手在空中时被命中 | 2M 5H 214M 2M 5H 214M 前冲 5S 向前大跳跃 JM JH JS 落地 623H 追加 H 214H 236AA | 673100 |
| – | 6M 623H 追加 H 前冲 延迟 5H 214M 前冲 5S 大跳跃 JM JH JS 落地 2369AA | 557200 |
| – | 236H 追加 H 214H 前冲 5S 大跳跃 JM JH JS 落地 623H 追加 H 214H 236AA | 614200 |
| 其他连段 | | |
| 只对部分角色成立 | 6M（1 Hit） 236H 追加 H 前冲 2M 5H 214H 前冲 2M 5H 214M 前冲 5S 大跳跃 JM JH JS 落地 623H 追加 H 214H 236AA | 633200 |
| – | 623AA（发动后成功格挡对手的非飞行道具的招式时） 前冲 623H 追加 H 前冲 5S 大跳跃 JM JH JS 落地 2369AA | 800300 |
| LV1 以上的 X–Factor | 236L（9 Hits） X–Factor 214H 前冲 2M 5H 214H 前冲 5H 214M 前冲 5S 向前大跳跃 JH JS 落地 623H 追加 H 214H 236AA | 976200 |
| LV1 以上的 X–Factor | 2L 2L 5M（2 Hits） X–Factor 前冲 2M 5H 214H 前冲 2M 5H 214M 前冲 5S 向前大跳跃 JH JS 落地 623H 追加 H 236AA | 1004500 |
| LV2 以上的 X–Factor | 2L 2L 5M（2 Hits） X–Factor 前冲 2M 5H 214H 前冲 2M 5H 214M 前冲 5H 214M 214M 214M 214M 236AA | 1146700 |
| LV3 的 X–Factor | X–Factor 2L 2M 5H 214H 214H 214H 214H......（最后的 214H 可以形成无限连直到 X–Factor 的时间结束为止） | 即死 |

## DOCTOR DOOM (HP:1000000)

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| | 常用连段 | |
| — | 2L 2M 2H 5S 大跳跃 JM (2 Hits) J6H J3+AA JM (2 Hits) 落地 2M 2H 5S 大跳跃 JM (2 Hits) J6H J3+AA JM (2 Hits) 落地 2M 2H 5S 大跳跃 JM (2 Hits) JM (2 Hits) J6H AA JM (2 Hits) JS | 580300 |
| 版边 | 2L 2M 2H 5S 大跳跃 J6H JS 落地 5H (2 Hits) 5S 大跳跃 JM (2 Hits) JM (2 Hits) J6H AA JM (2 Hits) JS JS 落地 5H (2 Hits) 5S 大跳跃 JM (2 Hits) JM (2 Hits) J6H AA JM (2 Hits) JS 落地 5H | 651700 |
| — | 4投 5H (2 Hits) 5S 大跳跃 JM (2 Hits) J6H J3+AA JM (2 Hits) 落地 2M 2H 5S 大跳跃 JM (2 Hits) J6H J3+AA JM (2 Hits) 落地 6H 大跳跃 JM (2 Hits) JM (2 Hits) J6H AA JM (2 Hits) JS | 425700 |
| 版边 | 6投 2M 2H 5S 大跳跃 JM (2 Hits) J6H JS 落地 5H (2 Hits) 5S 大跳跃 JM (2 Hits) JM (2 Hits) J6H AA JM (2 Hits) JS 落地 5H (2 Hits) 623AA | 572300 |
| 版边 | 空中6投 JM (2 Hits) 落地 2M 2H 5S 大跳跃 J6H JS 落地 5H (2 Hits) 5S 大跳跃 JM (2 Hits) JM (2 Hits) J6H JS 落地 5H (2 Hits) 623AA | 546000 |
| | 其他连段 | |
| — | J6H AA JM (2 Hits) 落地 2M 2H 5S 大跳跃 JM (2 Hits) JM (2 Hits) J6H AA JM (2 Hits) 214AA | 525900 |
| 版边 | 2L 2M 2H 5S 大跳跃 J6H JS 落地 5H (2 Hits) 5S 大跳跃 JM (2 Hits) JM (2 Hits) J6H AA JM (2 Hits) JS 落地 5H (2 Hits) 5S 大跳跃 JM (2 Hits) JM (2 Hits) J6H AA JM (2 Hits) JS 落地 5H (2 Hits) 236AA | 1091700 |
| 版边、CHUN-LI-γ | 2L 2M 2H 5S 大跳跃 J6H JS 落地 5H (2 Hits) 5S 大跳跃 JM (2 Hits) JM (2 Hits) J6H AA JM (2 Hits) JS JS 落地 5H (2 Hits) 5S 大跳跃 JM (2 Hits) JM (2 Hits) J6H AA JM (2 Hits) JS JS 落地 召唤援护 5H (2 Hits) 前冲 5L 236H 623AA | 917700 |
| 版中、WESKER-β | 召唤援护 跳跃 AA JM (2 Hits) 落地 2M 2H 5S 大跳跃 JM (2 Hits) JM (2 Hits) J6H AA JM (2 Hits) 236H | 406900 |

## DORMAMMU (HP:1000000)

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| | 常用连段 | |
| — | 6H 236H 236AA | 403400 |
| — | JL 落地 2L 2M 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 623M 236AA | 562700 |
| 版边、LV1以上的X-Factor | 2L 2M 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 623L 236AA X-Factor 236L 236AA | 1015900 |
| 对手在空中时被命中 | 236L 5M 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 623AA 623M 236AA | 840000 |
| | 其他连段 | |
| 版边 | 空中4/6投 落地 2M 6H 2H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 623M 236AA | 494100 |
| 对手在空中时被命中 | JH JS 落地 2M 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 623M 236AA | 642400 |
| 版边、需使用两次214L和一次214M来蓄积能量、LV1以上的X-Factor | JH 落地 2M 6H 2H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 623L 236AA X-Factor 214H 623AA 623L 236AA | 2041500 |
| 对手在空中时被命中 | 3H 5H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 623M 236AA | 470400 |
| IRON MAN-α | 召唤援护 421M JH 落地 2M 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 623M 236AA | 463700 |
| SHE-HULK-α | 召唤援护 421H JH 落地 2H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 623M 236AA | 646400 |
| SHE-HULK-α | 2L 2M 6H 2H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 召唤援护 前冲 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 623M 236AA | 676200 |

## HULK (HP:1200000)

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| | 常用连段 | |
| 版中 | 2L 2M 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 前冲 236AA | 573100 |
| 版中 | 2L 2H 623H (1 Hit) 追加H 前行 5L 2H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 前冲 236AA | 695700 |
| 版中 | 5H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 前冲 236AA | 609400 |
| 版中、WESKER-β | 63214A 前冲 向前跳跃 召唤援护 落地 向前跳跃 JH JS 落地 2H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 前冲 236AA | 581300 |
| 版中、WESKER-β | 空中4/6投 召唤援护 落地 623H追加H 2H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 前冲 236AA | 628300 |
| | 其他连段 | |
| 版中 | 5M 236H追加L 236AA | 511300 |
| 版边 | 2L 2M 623H (5 Hits) 追加H 5L 2H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 623AA | 741100 |
| 版中 | 5M 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 前冲 236AA | 592100 |
| 版中 | JS 落地 前行 5L 2H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 前冲 236AA | 684600 |
| 版边 | 623H (5 Hits) 追加H 前行 5L 2H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 623AA | 681400 |
| 版边、LV1以上的X-Factor | 2L 2M 623H (5 Hits) 追加H 5L 2H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 623AA X-Factor 236H 214AA | 1250100 |

## IRON MAN (HP:950000)

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| | 常用连段 | |
| — | 2L 2M 5H 214L 214H 214AA | 799100 |
| — | 2L 2M 5H 5S 大跳跃 JM JM JH J2H JS 落地 前冲 623L 236AA | 600000 |
| — | JM 落地 2L 2M 5H 214L 236AA | 487700 |
| — | JM 落地 2L 2M 5H 5S 大跳跃 JM JH 214S JM JH 214S 二段跳 JM JH 623H | 420400 |
| 对手在空中时被命中 | JM JH 向前二段跳 JM JH 214S JM JH 623H | 350700 |
| — | AKUMA-γ 召唤援护 6投 5S 大跳跃 JM JM JH J2H JS 落地 前冲 623L 236AA 236AA (发动AKUMA的HYPER COMBO后按稳H) | 602800 |
| | 其他连段 | |
| — | JM 落地 2M 5H 5S 大跳跃 JM JM JH J2H 二段跳 JM J2H JS 落地 前冲 623L 236AA | 634700 |
| AKUMA-γ | JM 落地 2L 2M 5H+召唤援护 214L 5S 大跳跃 JM JH JS 落地 前冲 623H | 598000 |
| 对手在空中时被命中 | JM JM J2H JS 落地 2M 5H 5S 大跳跃 JM JH 214S JM JH 214S JH 二段跳 JH JS | 469900 |

## MAGNETO (HP:850000)

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| | 常用连段 | |
| — | JL 落地 2L 2M 2H 5S 大跳跃 JM JH 空中前冲 JH 896M 落地 向前跳跃 JM JH 896M 落地 向前跳跃 JM JH 空中前冲 JH JS | 421800 |
| SENTINEL-γ | 2L 2L 2M 2H 5S 大跳跃 JH 空中前冲 JH JS 落地 前冲 召唤援护 214H 5H 5S 大跳跃 JH 空中前冲 JH JS 落地 前冲 236AA | 640600 |
| — | 214H 5H 5S 大跳跃 JH 空中前冲 JM JH 落地 向前跳跃 JM JH 空中前冲 JM JH 落地 5H 236AA | 540100 |
| — | 4/6投 214H 2L 2M 2H 5S 大跳跃 JL JL JM JM JH 空中9方向前冲 JM JM JH JS | 333300 |
| | 其他连段 | |
| SENTINEL-γ、DEADPOOL-β | J896A 落地 前冲 2L 2M 2H 5S 大跳跃 JL JL JM JM JH 空中9方向前冲 JM JM JH JS 落地 前冲 召唤援护 SENTINEL 214H 5H 5S 大跳跃 JH 空中前冲 JH JS 落地 前冲 召唤援护 DEADPOOL 214H 214AA | 618300 |
| — | 2L 2L 2M 2H 5S 大跳跃 JM JH 空中前冲 JH 896M 落地 向前跳跃 JM JH 896M 落地 向前跳跃 JM JH 空中前冲 JH JS 落地 623AA | 816800 |
| 版边、SENTINEL-γ | 2L 2L 2M 2H 5S 大跳跃 JH 空中前冲 JM JH 落地 5H 214L 5H 5S 大跳跃 JH 空中前冲 JH JS 落地 召唤援护 214H 214AA | 639300 |
| 版边、LV1以上的X-Factor | JL 落地 2L 2M 2H X-Factor 5H 5S 大跳跃 JH 空中前冲 JM JH 落地 5H 214L 214AA | 841700 |
| LV1以上的X-Factor | 2L 2L 2M 2H X-Factor 前冲 5H 5S 大跳跃 JH 214S JM JH JS 落地 623AA | 1086600 |
| 版边、LV1以上的X-Factor | JL 落地 2L 2M 2H X-Factor 5H 5S 大跳跃 JH 空中前冲 JM JH 落地 5H 214L 5H 5S 大跳跃 JH 空中前冲 JH JS 落地 623AA | 1359800 |

## M.O.D.O.K. (HP:950000)

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| | 常用连段 | |
| — | JS 落地 214L 6H 214H 前冲两次 5S 向前大跳跃 JM JH JS 落地 2M S+A 214AA 6A 2A 8A (214AA在前面的3 Hits里可以输入方向+A来增加攻击次数和提高伤害,6A 2A 8A为推荐的输入方向) | 597700 |
| — | 2H 向前跳跃 空中前冲 JM 落地 前冲 2M 2H 向前跳跃 空中前冲 JS 落地 214L 5S 向前大跳跃 JM JM JH JS 落地 2M 236L 236AA | 592800 |
| — | 4投或空中4投 前冲 2M 214S 空中前冲 JM 落地 5S 向前大跳跃 JM JM JH JS | 330100 |
| — | 6H 214H 前冲两次 5S 向前大跳跃 JM JH JS 落地 2M S+A 214AA 6A 2A 8A | 565200 |
| — | 623AA 2M 214S 空中前冲 JM 落地 5S 向前大跳跃 JM JH JS 落地 前冲 2M S+A 214AA 6A 2A 8A | 570000 |
| | 其他连段 | |
| 当对手被地面/空中的214A命中过一次以上时 | 236S 236L 236AA | 303400 |
| 版边 | 2H 214L 2H 214L 2H 214L 2H 6H 214L 5H 6H 214S 空中前冲 JS 落地 6H 214L 6H 214L 236AA 2M 214AA 6A 8A 2A | 1027600 |
| 版边 | JS 落地 214L 2H 214L 2H 214L 2H 6H 214L 5H 6H 214H 236AA | 647800 |

## PHOENIX（HP：420000）

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| 常用连段 | | |
| — | 2L 2M 2H 5S 大跳跃 JM JM JH J2H 落地 214L 5S 垂直大跳跃 JM JH J6H 236L 236AA | 534300 |
| 版边 | 2L 2M 2H 5S 大跳跃 JM JM JH J2H 落地 214L 5S 垂直大跳跃 JM JM JH JS 落地 跳跃 236L 落地 前冲 5S 大跳跃 JH 236L 236AA | 553700 |
| 版边 | 6投 跳跃 236L 落地 5H 6H 5S 垂直大跳跃 JM JM J2H 落地 214L 5S 垂直大跳跃 JM JM JH JS 落地 跳跃 236L 落地 623H | 300800 |
| 版边 | 2L 2M 2H 6H 5S 大跳跃 JM JM JH J6H J2H 落地 214L 6H 5S 垂直大跳跃 JM JM JH JS 落地 跳跃 236L 落地 623H | 425800 |
| DARK PHOENIX 状态中 | 2L 2M 2H 6H 623L 2L 5H 6H 214L 6H 214L 6H 5S 垂直大跳跃 JM JM JH 236AA | 1056500 |
| 版边、DARK PHOENIX 状态中 | 2L 2M 2H 6H 623L 2L 5H 6H 214L 5H 6H 214M 214L 5H 6H 236L 236AA | 1134100 |
| 其他连段 | | |
| — | 6M 2H 5S 大跳跃 JM JM JH J2H 落地 5H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 跳跃 236M | 411100 |
| — | 236H 421A 2L 2M 2H 5S 大跳跃 JM JM JH J2H 落地 214L 5S 垂直大跳跃 JM JM JH JS | 294500 |
| DARK PHOENIX 状态中 | 236H 421A 2L 2M 2H 6H 623L 2L 5H 6H 214L 6H 214L 6H 623M 236AA | 1011500 |
| 版边 | 空中6投 JH JS 落地 5H 5S 垂直大跳跃 JM JM J2H 落地 214L 5H 5S 垂直大跳跃 JM JM JH JS 落地 跳跃 236L | 279100 |
| 版边、DARK PHOENIX 状态中 | 空中6投 JH JS 落地 5H 6H 214L 5H 6H 214L 5H 6H 623M 236AA | 852200 |
| 对手在空中时被命中、DARK PHOENIX 状态中 | 5L 5L 5H 214L 6H 214L 6H 214L 6H 5S 大跳跃 JM JM JH 236AA | 896500 |
| DARK PHOENIX 状态中 | 214L 6H 214L 6H 214L 6H 214L 6H 5S 垂直大跳跃 JM JM JH 236AA | 995700 |
| DARK PHOENIX 状态中 | 214M 421L 2M 5H 6H 214L 6H 214L 6H 5S 垂直大跳跃 JM JH 236AA | 902800 |
| 版边、DARK PHOENIX 状态中 | 6投 跳跃 236L 5M 5H 6H 5S 大跳跃 JM JM JH 236L 236AA | 687300 |
| 版边、PHOENIX 在队友的 TEAM AERIAL COMBO 中以 2S 入场、DARK PHOENIX 状态中 | JM JH JS 落地 跳跃 236L 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 跳跃 236L 623L 236AA | 特殊 |
| 版边、PHOENIX 在队友的 TEAM AERIAL COMBO 中以 8S 入场、DARK PHOENIX 状态中 | JM JH JS 落地 跳跃 236L 5S 大跳跃 JM JM JH 236AA | 特殊 |

**注：**当 PHOENIX 的 HYPER COMBO 槽蓄积到上限，假如此时体力被削减至 0 则会自动进入 DARK PHOENIX 状态。

## STORM（HP：850000）

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| 常用连段 | | |
| — | 4/6投 623AA/214AA | 307300/320300 |
| — | 4/6空投 落地 214L 前冲 向前跳跃 JH 9S+A 9S+A 9S+A 236AA | 307400 |
| — | 大跳跃 4/6空投 214L J3S+A J3S+A 236AA | 299700 |
| — | 2L 5M 2H 5S 大跳跃 JH 空中前冲 JH 9S+A 9S+A 9S+A 236AA | 548300 |
| — | 99H 落地 前冲 2L 5M 2H 向前跳跃 JM JM JS 落地 5H 2H 5S 大跳跃 JM JM JH 9S+A 9S+A 236AA | 502600 |
| 其他连段 | | |
| — | JH 落地 2L 5M 2H 向前跳跃 JM JM JS 落地 5H 2H 5S 大跳跃 JM JM JH 9方向空中前冲 JS | 335000 |
| 版中 | 2L 5M 2H 236H 214AA（在 236H 的动作结束后再输入 214AA） | 430900 |
| 版边 | JS 落地 5M 2H 99S 落地 5M 2H 99S 落地 5M 5H S+A 9S+A 9S+A 236AA | 577300 |
| — | 99H 落地 5M 2H 99S 落地 5M 5S 大跳跃 JM JM JH 空中前冲 JH S+A S+A S+A（3个S+A都根据对手的位置来配合方向键进行打点的调整）236AA | 575500 |
| 版中、SPENCER−γ | 2L+召唤援护 5M 2H 214H 214AA | 527600 |
| LV1 以上的 X−Factor | 2L 5M 2H X−Factor 5M 5H 5S 大跳跃 JM JM JH 空中前冲 JH 9S+A 9S+A 9S+A 236AA | 815900 |
| — | 2L 5M 2H 向前跳跃 J3S+A 落地 5M 2H 向前跳跃 J3S+A 落地 5M 5S 大跳跃 JH 空中前冲 JH 9S+A 9S+A 9S+A 236AA | 579300 |

**注：**STORM 在地面输入 7/8/9 方向进行跳跃时，迅速再次输入 7/8/9 方向能使用她的特殊行动。

## SPIDER-MAN（HP：900000）

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| 常用连段 | | |
| — | 2L 5L 2M 2H 623H 追加 H 5H 421M JM JM JS 落地 5M 5S 大跳跃 JM JM JH JS/（421M 236AA 对手在非版边时使用）（SPIDER−MAN 的大部分连段都对小体型的角色不成立，如：Arthur） | 428300（595600） |
| — | 跳跃 S+A JH 落地 2M 2H 623H 追加 H 5H 421M JM JM JS 落地 5M 5S 大跳跃 JM JM JH JS/（421M 236AA 对手在非版边时使用） | 437800（603100） |
| SHE−HULK−α | 4/6空投 召唤援护 落地 跳跃 空中前冲 JH 落地 5M 5H 623H 追加 H 5H 5S 大跳跃 JM JM JH JS/（421M 236AA 对手在非版边时使用） | 370700/503800 |
| 对手在空中时被命中 | 2M 5H 623H 追加 H 5H 5S 大跳跃 JM JM JH 421H JM JS | 419000 |
| — | 跳跃 421L JM JM JS 落地 5M 5H 623H 追加 H 5H 5S 大跳跃 JM JM JH JS | 435000 |
| 对手在空中时被命中 | JM JM JH 421L JM JH 8S+A JH JS | 319200 |
| 其他连段 | | |
| SHE−HULK−α | 2L 5L 2M 2H 623H 追加 H 5H 421M JM JM JS 落地 5M 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 召唤援护 236AA | 619800 |
| 对手站立状态（对小体型角色不成立） | 2L 5M 5H S+A JM JM JS 落地 前冲 2M 2H 421L JM JM JS 落地 5M 5H 5S 大跳跃 JM JM JH JS | 459800 |
| 自己背靠版边 | 2L 2M 2H 623H 追加 H 5H 5S 632147（632147 中的7方向用来取消大跳跃）前冲 2M 2H 421L JM JM JS 落地 5H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 召唤援护 236AA | 791900 |
| LV1 以上的 X−Factor | 2L 2M 5H X−Factor 前冲 2M 2H 623H 追加 H 5H 421M JM JM JS 落地 5M 5H 5S 大跳跃 JM JM JH JS | 828600 |

## SUPER-SKRULL（HP：1000000）

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| 常用连段 | | |
| — | 5L 2M 5H 2H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 623H 214AA | 662900 |
| — | 4/6投（空中4/6投）623A 214AA | 403400 |
| — | 214A 623L 214AA | 478500 |
| — | 214A 连打 L 236AA | 393700 |
| — | 666H 623H 214AA | 509600 |
| PHOENIX−γ | 5L 2M 2H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 召唤援护 623H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 623L | 543900 |
| 版边 | 5L 2M 5H 2H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 5H（蓄力后放出）5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 623L 214AA | 714800 |
| — | J2H 落地 前冲 5L 2M 2H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 623H 214AA | 629800 |
| 其他连段 | | |
| LV1 以上的 X−Factor | 214A 623L X−Factor 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 623H 214AA | 860900 |
| WESKER−β | 5L 2M 5H 2H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 前冲 召唤援护 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 623L 214AA | 718000 |
| SENTINEL−α | 5L 2M 5H 2H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 召唤援护 623H 疾退 236L 追加 214H 623H 214AA | 719900 |

**注：**623L/M/H 的攻击落点分别为场景左边、中间、右边，连段中需要使用 623A 的地方要根据对手所在的位置自行选择。

## SHE-HULK（HP：1150000）

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| 常用连段 | | |
| — | 4/6空投 22S6L 236AA 236S 236S | 424800 |
| — | 2L 2M 2H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 22S6L 236AA 236S 236S | 587300 |
| — | 22S6M 22S4H 落地 5S 向前大跳跃 JM JM JH JS 落地 22S6L 236AA 236S 236S | 683000 |
| — | 236A 22S6M 22S4H 落地 5S 向前大跳跃 JM JM JH JS 落地 22S6L 236AA 236S 236S | 551700 |
| — | 6H 2L 2M 2H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 22S6L 236AA 236S 236S | 605500 |
| 对手在空中时被命中 | 623AA（非版边时前冲）2H 5S 向前大跳跃 JM JM JH JS | 350400 |
| 其他连段 | | |
| — | 2L 2M 2H 5S 向前大跳跃 JM JM JH JS 落地 22S6L 22S6S（取消22S）5S 向前大跳跃 JH JS J2H J2S（挥空）落地 2H 5S 向前大跳跃 JM JM JH JS 落地 22S6L 236AA 236S 236S 22S6L | 712800 |
| LV1 以上的 X−Factor | 2L 2M 5H X−Factor 前冲 2M 2H 5S 大跳跃 JM JH JS 延迟 J2H J2S（挥空）落地 2M 5S 向前大跳跃 JM JM JH JS 落地 22S6L 236AA 236S 236S | 1172000 |
| LV1 以上的 X−Factor | 236L 2M 5H X−Factor 前冲 2M 2H 5S 大跳跃 JM JH JS 延迟 J2H J2S（挥空）落地 2M 2H 5S 向前大跳跃 JM JM JH JS 落地 22S6L 236AA 236S 236S | 1192800 |

## THOR (HP.:1250000)

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| | **常用连段** | |
| — | 2L 2M 623M 5S 大跳跃 JM JM JH 421L 236AA | 588300 |
| — | 2L 236L 2L 2H 623M 5S 大跳跃 JM JM JH 421L 236AA (对小体型及大部分蹲姿角色不成立,此套连段的意义在于起始的2L没有命中对手的话,接下来的236L被对手防御后在帧数上我方处于优势) | 592600 |
| — | 4/6投或地面/空中的63214H 623M 5S 大跳跃 JM JM JH 421L 236AA | 448600/656300 |
| — | 5H (CH) 623M 5S 大跳跃 JM JM JH 421L 236AA | 702700 |
| — | 空中421L蓄力后放出/空中421M 落地 5S 大跳跃 JM JM JH 421L 236AA | 629500 |
| 对手在空中时被命中 | 向前跳跃 JL JM JS 落地 向前跳跃 JL JM JH 落地 5H 5S 大跳跃 JM JM JH 421L 236AA | 662900 |
| | **其他连段** | |
| 版边 | 63214H 5M 623M 2H 5S 大跳跃 JM JM JH 421L 236AA | 676600 |
| 版边 | 空中63214H 5H 623M 2H 5S 大跳跃 JM JM JH 421L 236AA | 691600 |
| LV1以上的X-Factor | 2L 2M X-Factor 2L 2H 623M 5S 大跳跃 JM JM JH 421L (1 Hit) 236AA | 1190900 |
| LV1以上的X-Factor | 地面/空中63214H 623M X-Factor 5S 大跳跃 JM JM JH 421L 236AA | 1075300 |
| 版边 | JH 236AA 落地 623M 2H 5S 大跳跃 JM JM JH 421L (1 Hit) 236AA | 624200 |

## WOLVERINE (HP.:950000)

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| | **常用连段** | |
| — | 2L 5M 2M 5H 5S 大跳跃 JM JM JL JH 6S+A J2H 落地 5H 5S 大跳跃 JM JM JL JH JS 落地 3M | 460400 |
| — | 2L 5M 2M 5H 5S 大跳跃 JM JM JH 6S+A J2H 落地 5H 5S 大跳跃 JM JM JL JH 6S+A 214AA | 644200 |
| 对手在空中时被命中 | JH JS 6S+A J2H 落地 5H 5S 大跳跃 JM JM JL JH 6S+A 214AA | 631400 |
| — | 214A 22AA 前冲 2M 5H 5S 大跳跃 JM JM JL JH 6S+A J2H 落地 5H 5S 大跳跃 JM JM JL JH JS 落地 3M | 512800 |
| 版边、进入22AA的状态后 | 2L 2M 5H 214L 2M 5H 214M 2M 5H 5S 大跳跃 JM JM JH 6S+A J2H 落地 5H 5S 大跳跃 JH JS 落地 3M | 582700 |
| | **其他连段** | |
| 版边 | 2L 5M 2M 5H 5S 大跳跃 JH 6S+A JH 6S+A J2H 落地 5H 5S 大跳跃 JM JM JH 6S+A 214AA | 676700 |
| Arthur-β | 召唤援护 214A 5M 5H 5S 大跳跃 JM JM JH 6S+A J2H 落地 5H 5S 大跳跃 JM JM JH 6S+A 214AA | 645600 |
| Arthur-β | 召唤援护 前冲 跳跃 JL 落地 2M 5H 5S 大跳跃 JM JM JH 6S+A J2H 落地 5H 5S 大跳跃 JM JM JH 6S+A 214AA | 596800 |
| DOCTOR DOOM-β | 2L 2M 5H 5S 大跳跃 JM JM JL JH 6S+A J2H 落地 5H 5S 大跳跃 JM JM JL JH JS 落地 召唤援护 3M 623AA | 935200 |
| — | JS J3S+A J2H 落地 2M 5H 5S 大跳跃 JM JM JL JH 6S+A 214AA | 619800 |
| LV1以上的X-Factor | 2L 5M 2M 5H 5S 大跳跃 JM JM JL JH 6S+A J2H 落地 5H 5S 大跳跃 JM JM JL JH JS 落地 3M X-Factor 236M (输入236M后连打M) 623AA | 1142800 |

## TASKMASTER (HP.:1100000)

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| | **常用连段** | |
| — | 2L 2M 2H 6H JM JM J6H JM JM JS 落地 5M (2 Hits) 5H 4H 5S 大跳跃 JM JM JH (1 Hit) J6H JM JM JS 落地(版中时,向前跳跃 236L+H)/(版边时,垂直跳跃 236H按稳H 236M+H) | 700500/724200 |
| — | 6投 垂直跳跃 236H 236M+H | 383100 |
| — | 4/6空投 落地前 236H 236M+H | 391700 |
| 对手在空中时被命中 | 236M按稳M 236L+H | 356800 |
| 对手在空中时被命中 | JM JM JH (2 Hits) J6H JM JM 236M 236L+M | 510800 |
| — | 214L/214M当身成功时 2369L+H | 357700 |
| — | 214AA当身成功时 向前跳跃 236L+H | 400200 |
| 版中 | 623H被对手防御后 5H 5M 5H 5H 5M 236AA | 400200 |
| 版边或对手靠近版边 | 623H被对手防御后 5H 5M 5H 5H 5M 236H 2369M+H | 451000 |
| | **其他连段** | |
| LV1以上的X-Factor | 236L 236L+M X-Factor 2369L+H | 688800 |
| 版边、LV1以上的X-Factor | 2L 2M 5H 4H X-Factor 4H 236L 按稳L 4H 236L 按稳L 4H 236L 按稳L……(时机掌握的好在X-Factor状态结束前能形成无限连) | 即死 |
| 版边 | JH (2 Hits 打点要低) 236L+H 落地 5M (2 Hits) 2H 6H JM JM J6H JM JM JS 落地 5M (2 Hits) 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 垂直跳跃 236H 236M+H | 774800 |
| 版边 | 2L 2M 2H 4H 延迟5S 大跳跃 JM JM J6H JM JM JS 落地 垂直跳跃 236H按稳H (打点要低) 落地 4H 5S 大跳跃 JM JM JH (2 Hits) JS 落地 垂直跳跃 236H按稳H 236L+M | 748500 |

## X-23 (HP.:880000)

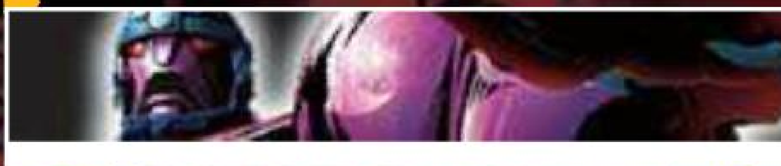
| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| | **常用连段** | |
| — | 2L 2L 5H 214H JM JH 落地 5H 214H JM JH 落地 向前跳跃 JM JM JH JS 236L 落地 5M (1 Hit) 5S 大跳跃 JM JM JH J2H 236L 落地 236M (蓄力后放出) 236AA | 575400 |
| — | 236H 5H 214H JM JH 落地 向前跳跃 JM JM JH JS 236L 落地 5M (1 Hit)5S 大跳跃 JM JM JH J2H 236L 落地 236M (蓄力后放出) 236AA | 518700 |
| — | J2H 5L 5H 214H JM JH 落地 5H 214H JM JH 落地 向前跳跃 JM JM JH JS 236L 落地 5M (1 Hit) 5S 大跳跃 JM JM JH J2H 236L 落地 236M (蓄力后放出) 236AA | 612200 |
| — | 空中6投 落地 前冲 236M (蓄力后放出) 236AA | 309700 |
| — | 5H 214L 5L 5M (2 Hits) 5H 214H JM JM JH 落地 向前跳跃 JM JM JH JS 236L 落地 5M (1 Hit) 5S 大跳跃 JM JM JH 236L 落地 236M (蓄力后放出) 236AA | 543500 |
| 对手在空中时被命中 | 5H 214H JM JH 落地 5H 214H JM JH 236L 落地 5M (1 Hit) 5S 大跳跃 JM JM JH J2H 236L 落地 236M (蓄力后放出) 236AA | 580800 |
| 对手在空中时被命中 | 向前跳跃 JL JM JH 236L 落地 5M 5H 214H JM JH 236L 落地 5M (1 Hit) 5S 大跳跃 JM JM JH 236L 落地 236M (蓄力后放出) 236AA | 564400 |
| | **其他连段** | |
| — | 236L (蓄力后放出) 前冲 向前跳跃 J2H 5L 5H 214H JM JH 落地 向前跳跃 JM JM JH JS 236L 落地 5M (1 Hit) 5S 大跳跃 JM JM JH J2H 236L 落地 236M (蓄力后放出) 236AA | 588600 |
| 版边 | 214AA 靠近对手后 5S 前冲 5L 5M 5H 214H JM JH 236L 落地 5M (2 Hits) 5S 大跳跃 JM JM JH J2H 236L 落地 236M (蓄力后放出) 236AA | 834800 |
| 版边 | 236L (蓄力后放出) 214AA 5L 5M 5H 214H JM JH 236L 落地 5H 214H JM JH 236L 落地 5M 5S 前冲 5M 623H | 744700 |
| LV1以上的X-Factor | 2L 5M 2M X-Factor 5M 5H 214H JM JH 落地 5H 214H JM JH 落地 向前跳跃 JM JH JS 236L 落地 5M (1 Hit) 5S 大跳跃 JM JM JH 236L 落地 236M (蓄力后放出) 236AA | 1055500 |
| LV2以上的X-Factor | 236L (蓄力后放出) 236L (蓄力后放出) 236L (蓄力后放出)……(时机掌握的好在X-Factor状态结束前能形成无限连) | 即死 |

## SHUMA-GORATH (HP.:950000)

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| | **常用连段** | |
| — | 地面或空中4/6投 214AA | 261100 |
| — | 地面或空中4/6投 623AA | 343800 |
| — | 地面或空中4/6投 2蓄力8M 236AA 前冲 5M (1 Hit) 2M (2 Hits) 5S 大跳跃 JL JL JM (2 Hits) JM (2 Hits) JH | 617800 |
| — | 2L 2H 向前跳跃 JM (2 Hits) JH J8H 落地 2H 向前跳跃 JM (2 Hits) JH J8H 236M 落地 2M (2 Hits) 5S 大跳跃 JM (2 Hits) JM (2 Hits) JH J8H 236M | 448000 |
| 版边 | 2L 2H 向前跳跃 JM (2 Hits) JH J8H 落地 2H 向前跳跃 JM (2 Hits) JH J8H 落地 2H 4蓄力6M 2M (1 Hit) 5S 大跳跃 JM (2 Hits) JM (2 Hits) JH JS 落地 5S 大跳跃 JH JS 落地 214AA | 666900 |
| | **其他连段** | |
| — | 空中6投 JM (2 Hits) JM (2 Hits) 落地 向前跳跃 JM (2 Hits) JH J8H 落地 向前跳跃 JM (2 Hits) JH J8H 落地 JM (2 Hits) JM (2 Hits) JH 236M 落地 236AA 5M 2M 5S 大跳跃 JM (2 Hits) JM (2 Hits) JS | 778100 |
| — | 2L 2H 向前跳跃 JM (2 Hits) JH J8H 落地 向前跳跃 JM (2 Hits) JH J8H 落地 向前跳跃 JM (2 Hits) JM (2 Hits) JH 236M 落地 236AA 5M (2 Hits) 2M (2 Hits) 5S 大跳跃 JM (2 Hits) JM (2 Hits) JH | 817000 |
| 版边 | 2L 2H 向前跳跃 JM (2 Hits) JH J8H 落地 2H 向前跳跃 JM (2 Hits) JH J8H 落地 2H 4蓄力6M 2M (1 Hit) 5S 大跳跃 JM (2 Hits) JM (2 Hits) JH JS 落地 236AA 5S 大跳跃 JM (2 Hits) JH | 877900 |




TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY



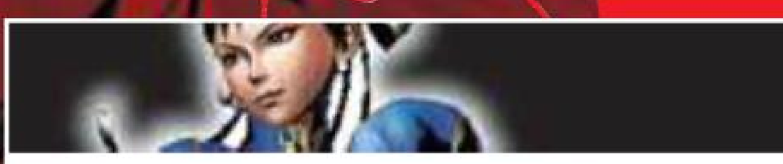
## SENTINEL (HP:1300000)

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| 常用连段 | | |
| — | 5H 2H 236M 214AA 5H | 369900 |
| IRON MAN—α | 5H/2H+召唤援护 214AA 5H | 331500/350600 |
| — | 5L 2M 5S 大跳跃 JH 214S JL JL JM JH 214S JM 二段跳 JM JS 落地 前冲两次(也可以前冲一次,但之后的连段不稳定) 2369L 236AA (能将对手搬运到版边,如果输入 2369L 有困难也可以使用地面的236L,但之后的地面 236AA 不能将对手推至版边) | 542800 |
| 对手在空中时被命中 | 大跳跃 JL JL (或 JM JM) 二段跳 JL JL JH 214S JL JM JH JS 落地 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 前冲 2369L 236AA | 617000(677800) |
| LV1 以上的 X-Factor 状态中 | 214S JL JL JS 落地 5H 2H 5S 大跳跃 JH 214S JL JL JM JM JH JS 落地 前冲 236L 214AA 5H | 1774100 |
| LV1 以上的 X-Factor | 4/6 投 前冲 236L 214AA X-Factor 214S 空中向前飞 JH JS 落地 5S 大跳跃 JM JH JS 落地 前冲 236L 214AA | 1356000 |
| 对手靠近版边 | 623H 向前跳跃 JM JM 向前二段跳 JM JH JS 落地 5S 大跳跃 JM JH 214S JL JM JH JS 落地 236L 214AA 236M 236AA | 813100 |

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| 其他连段 | | |
| — | 2M 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 前冲 236L 236AA | 600800 |
| — | 214S JL JH JS 落地 5M 5S 大跳跃 JM JH 214S JL JM JH 214S JM 二段跳 JM JS 落地 前冲 236L 236AA | 766600 |
| TRISH—β、DANTE—α | 5L 2M+召唤援护 TRISH 214S JH JS 落地 5S 大跳跃 JM JH JS 落地 前冲 召唤援护 DANTE 236AA 214AA | 577100 |
| SENTINEL 在队友的 TEAM AERIAL COMBO 中入场 | JL JL 跳跃 JL JL JH 214S JL JH 214S JM 二段跳 JM JH JS | 特殊 |
| 版边 | 623M 5M 5S 大跳跃 JM JH 214S JL JL JM JH 214S JM 二段跳 JM JS 落地 2369L 236AA 落地 236M 236AA | 804400 |
| 版边 | 623H 向前跳跃 JM JH 214S JL JM JS 落地 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 236L 214AA 2369AA 落地 2369AA 落地 2369AA 落地 236AA (最后三个 2369AA 的部分非常不稳定) | 1181300 |
| LV1 以上的 X-Factor | 5L 2M 236L 214AA X-Factor 214S 空中向前飞 JH JS 落地 5S 大跳跃 JH 214S JL JM JH JS 落地 前冲 236L 214AA 5H | 1672600 |



# CAPCOM 阵营



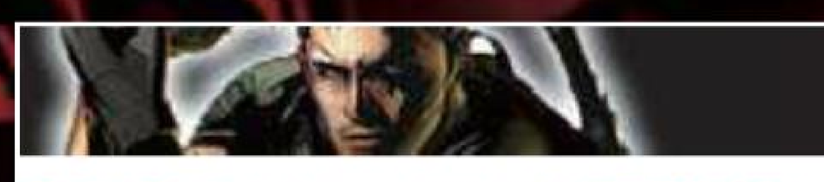
## CHUN-LI (HP:850000)

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| 常用连段 | | |
| — | 2L 2M 5H 41236H 追加 H 5H 2H 向前跳跃 JL JM JM JH JS 落地 5L 5M 5H 2H 5S 垂直大跳跃 J2M J2M JH H 连打 二段跳 JM JM JH H 连打 三段跳 JM JM JH JS | 463900 |
| 对手在空中时被命中 | JL JM JH JS 落地 5L 5M 5H 2H 5S 大跳跃 J2M J2M JH H 连打 二段跳 JM JM JH H 连打 三段跳 JM JM JH JS | 401100 |
| 版边、WESKER—β | 地面 9 后迅速 J2M 空中前冲 JH 落地 2M 5H 41236H 追加 H 5H 2H 214AA 大跳跃 J2M J2M JH H 连打 J2M J2M JM JH H 连打 J2M JH H 连打 JS 落地 召唤援护 623AA | 1043600 |
| 角色限定 | JL L 连打 JM 落地 5M 5H 2H 5S 垂直大跳跃 J2M JH H 连打 二段跳 JM JH H 连打 三段跳 JM JH H 连打(限定角色为:CAPTAIN AMERICA、M.O.D.O.K.、THOR、HULK、SENTINEL、TRON、IRON MAN、TASKMASTER、WESKER) | 295200 |
| 版边、WESKER—β | 2L 2M 5H 41236H 追加 H 5H 2H 向前跳跃 JL JM JM JH JS 落地 5L 5M 5H 2H 5S 垂直大跳跃 J2M J2M JH H 连打 二段跳 JM JM JH H 连打 三段跳 JM JM JH JS 落地 召唤援护 236AA | 648300 |
| 其他连段 | | |
| — | 空中 2 蓄力 8H 落地 5M 5H 2H 5S 大跳跃 J2M J2M JH H 连打 二段跳 JM JM JH H 连打 三段跳 JM JM JH H 连打 | 349200 |
| — | 2L 2M 5H 41236H 追加 H 5H 2H 向前跳跃 JL JM JM JH JS 落地 5L 5M 5H 2H H 连打 623AA | 772500 |
| — | 2L 2M 5H 41236H 追加 H 5H 2H 214AA 大跳跃 J2M J2M JH H 连打 二段跳 JM JM JH H 连打 三段跳 JM JM JH JS | 544800 |
| — | 地面 9 后迅速 J2M 空中前冲 M 连打 JM 落地 5M 5H 2H 5S 大跳跃 J2M J2M JH H 连打 二段跳 JM JM JH H 连打 三段跳 JM JM JH JS | 306500 |
| WESKER—β | 召唤援护 跳跃 空中前冲 JM 落地 2M 5H 41236H 追加 H 5H 2H 向前跳跃 JL JM JM JH JS 落地 5L 5M 5H 2H 5S 大跳跃 J2M J2M JH H 连打 二段跳 JM JM JH H 连打 三段跳 JM JM JH JS | 512500 |
| WESKER—β | 空中 4 投 召唤援护 落地 前冲 5M 5H 2H 5S 大跳跃 J2M J2M JH H 连打 二段跳 JM JM JH H 连打 三段跳 JM JM JH JS | 341400 |
| WESKER—β | 召唤援护 6 投 向前跳跃 JL JM JM JH JS 落地 5L 5M 5H 2H 5S 大跳跃 J2M J2M JH H 连打 二段跳 JM JM JH H 连打 三段跳 JM JM JH JS | 361600 |
| 版边 | 2L 2M 5H 41236H 追加 H 5H 2H 向前跳跃 JL JM JM JH JS 落地 5L 5M 5H 2H 5S 垂直大跳跃 J2M J2M JH H 连打 J2M J2M JM JH H 连打 J2M JM JH H 连打 JS | 489900 |
| 版边、CHUN-LI 在队友的 TEAM AERIAL COMBO 中以 2S 入场 | J2M JH H 连打 J2M J2M JM JM JH H 连打 J2M J2M JM JM JH H 连打 二段跳 JM JM JH 三段跳 JM JM JH JS | 特殊 |
| CHUN-LI 在队友的 TEAM AERIAL COMBO 中以 6S 入场 | JM JH H 连打 二段跳 JM JM JH H 连打 三段跳 JM JM JH JS | 特殊 |



## AMATERASU (HP:800000)

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| 常用连段 | | |
| 22L 的状态中 | 2L 5M 5H 6HHHHH 5S 大跳跃 JM JM JH JH JH 236H 落地 5S 大跳跃 JM JH JH JH JS | 370000 |
| 22M 的状态中 | 2L 2M 2H 236L 5L 5M 5H 236L 5M 5S 大跳跃 JM JM JS J3H 236S (2 Hits) 236AA | 570900 |
| 22L 的状态中 | 2L 2L 5M 22M 2L 2M 2H 236L 5L 5M 5H 236L 5M 5S 大跳跃 JM JM JS J3H 236S (2 Hits) 236AA | 496600 |
| 22L 的状态中 | 2M 5H 2H 22M 5M 5H 236L 5M 5H 236L 5M 5S 大跳跃 JM JM JS J3H 236S | 430400 |
| — | 6 投 236AA | 306400 |
| 22L 的状态中 | 6 投 前冲 5M 5S 大跳跃 JM JM JH JH JH 236H 落地 5S 大跳跃 JM JH JH JH JS | 224100 |
| 22M 的状态中 | 6 投 前冲 5M 5S 大跳跃 JM JM JS J3H 236S 236AA | 399600 |
| 22L 的状态中 | 623L 或 623M 当身成功时 236AA | 395000 |
| 22M 的状态中 | 地面 9L J3H 236S 5M 5H 236L 5M 5S 大跳跃 JM JM JS J3H 236S 236AA | 488200 |
| 其他连段 | | |
| 版边、22L 的状态中 | 5M 5H 214L 5M 5H 214L 5M 5H 6HHHHH 214L 5S 大跳跃 JM JM JH JH JH 236H 落地 5S 大跳跃 JM JM JH JH JH JS (此套连段对 X-23 不成立) | 482600 |
| 版边、22M 的状态中 | 2L 2M 2H 236L 5L 5M 5H 236L 5M 5S 大跳跃 JM JM JS J3H 236S (2 Hits) 236AA J3H 236S (1 Hit) 236AA | 706500 |
| 版边、22M 的状态中 | 地面/空中 6 投 236L 5M 5H 236L 5M 5S 大跳跃 JM JM JS J3H 236S 236AA J3H 236S 236AA | 588900 |
| 版边、22L 的状态中 | 发动 214AA 后 2M 5H 214L 前冲 5M 5H 214L 前冲 5M 5H 214L 前冲 5M 5H 214L 前冲 5M 5H 6HHHHH 5S 大跳跃 JM JM JH JH JH JS 落地 22M 跳跃 J3H 26AA | 651300 |
| 版边、22L 的状态中 | 5M 5H 214L 5M 5H 214L 5M 5H 6HHHHH 214L 5S 大跳跃 JM JM JH JH JH JS 落地 22M 跳跃 J3H 236S (3 Hits) 236AA J3H 236S (1 Hit) 236AA | 740200 |
| 版边、22M 的状态中、LV1 以上的 X-Factor | 2L 5M 5H 236L X-Factor 2M 2H 236L 5L 5M 5H 236L 5H 5S 大跳跃 JM JM JS J3H 236S (2 Hits) 236AA J3H 236S | 1119300 |



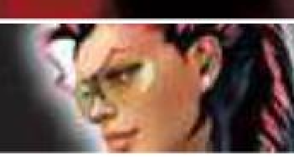
## CHRIS (HP:1100000)

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| 常用连段 | | |
| — | 2L 2M 5H 6H 5S 大跳跃 JM JM JH 236H 落地 6H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 2H | 482600 |
| 版边 | 2L 2M 5H 6H 214M 追加 H 2M 5H 6H 214H 623AA | 671900 |
| — | 对手踩上 623L 时 6H 5S 大跳跃 JM JM JH 236H 落地 6H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 2H | 561800 |
| 版边 | 6 投 2H 5L 2M 5S 大跳跃 JM JM JH 236H 落地 6H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 2H | 286100 |
| 版边 | 2L 2M 5H 6H 214L 追加 L 再追加 M 236AA 6H 214H 623AA | 748200 |
| 版边 | 2L 2M 5H 6H 214L 追加 L 再追加 M 236AA 6H 214H 214AA A A A 2H | 1004100 |
| 其他连段 | | |
| LV1 以上的 X-Factor | 2L 2M 5H 6H 5S 大跳跃 JM JM JH 236H 落地 6H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 2H X-Factor 214H 214AA A A A 2H | 1237300 |
| 版边 | 2L 2M 5H 6H 214M 追加 H 2M 5H 6H 214H 214AA A A A 2H | 917800 |
| DOCTOR DOOM—α | 2L 2M 5H 6H 5S 大跳跃 JM JM JH 236H 落地 6H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 召唤援护 2H 214H 2H | 537600 |
| THOR—α | 召唤援护 236H 236H | 313600 |



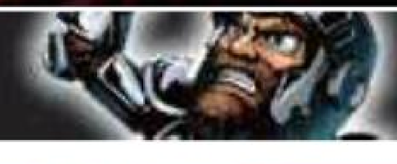
## DANTE (HP.:900000)

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| | **常用连段** | |
| — | 2L 5L 5M 5H 5S 大跳跃 JM JM JH 236M JM 向前二段跳 JM JH 236L 落地 5H 214L 追加 H 236AA | 537400 |
| 地面或对手在空中时被命中 | 5M 5H 5S 大跳跃 JM JM JH 236M JM 向前二段跳 JM JH 236L 落地 5H 214L 追加 H 236AA | 570500 |
| 对手在空中时被命中 | JL JM 二段跳 JM JH 236L 落地 5H 5S 大跳跃 JM JM JH 236H 落地 236AA | 559500 |
| — | 6HHHH 5S 大跳跃 JM JM JH 236M JM 向前二段跳 JM JH 236L 落地 5H 214L 追加 H 236AA | 429100 |
| — | 5H (CH) 追加 4H 前冲 5M 5S 大跳跃 JM JM JH 236M JM 向前二段跳 JM JH 236L 落地 5H 214L 追加 H 236AA | 515300 |
| | **其他连段** | |
| — | 2L 5L 5M 5H 6H S+A 后迅速 623M 向前跳跃 JM JM 二段跳 JM JH 236L 落地 5S 追加 H 追加 S 5S 追加 H 追加 S 236L2369L 236M236M 236M236M 214L 追加 H 236AA | 657700 |
| 版边 | 5M 2M 5H 6H S+A 后迅速 623M 向前跳跃 JM 二段跳 JM JH 236L 落地 5S 追加 H 追加 S 236L2369L 236L236L 跳跃 JS 落地 3HHH 追加 6H S+A 后迅速 236M2369M 6H S+A 后迅速 623M623M 236AA(623AA) | 764600 (1022600) |
| LV1 以上的 X–Factor | 5M 2M 5H X–Factor 5M 5H 6H S+A 后迅速 623M 向前跳跃 JM JM 二段跳 JM JH 236L 落地 5S 大跳跃 JM JM JH 236H 落地 236AA | 1058100 |
| LV1 以上的 X–Factor | 5M 2M 5H X–Factor 5M 5H 6H S+A 后迅速 623M 向前跳跃 JM JM 二段跳 JM JH 236L 落地 5S 追加 H 追加 S 5S 追加 H 追加 S 2362369L 236M236M 236M236M 214L 追加 H 236AA | 1196000 |
| 版边 | 5M 2M 5H 6H S+A 后迅速 623M 向前跳跃 JM JM 二段跳 JM JH 236L 落地 5H 5S 大跳跃 JM JM JH 236H 落地 214L 追加 H 236AA | 642600 |
| 版边 | 5M 2M 5H 5S 大跳跃 JM JM JH 236M JH JS 落地 3HHH 追加 6H S+A 后迅速 236M236M 6H S+A 后迅速 623M623M 6H S+A 后迅速 623M623M | 518900 |
| 版边 | 5H (CH) 追加 4H 5M 5H 6H S+A 后迅速 623M 向前跳跃 JM JM 二段跳 JM JH 236L 落地 5H 5S 大跳跃 JM JM JH 236H 落地 214L 追加 H | 440400 |
| — | 2M 5H 6H S+A 后迅速 214AA 5M 5H 6H S+A 后迅速 623M 向前跳跃 JM JM 二段跳 JM JH 236L 落地 5H 5S 大跳跃 JM JM JH 623S JS 落地 3HHH 追加 6H S+A 后迅速 236M236M 6H S+A 后迅速 623M623M 236AA | 806300 |
| 版边 | 2M 5H 6H S+A 后迅速 214AA 5M 5H 6H S+A 后迅速 623M 向前跳跃 JM JM 二段跳 JM JH 236L 落地 5S 大跳跃 JM JM JH 236H 落地 623AA | 1000000 |



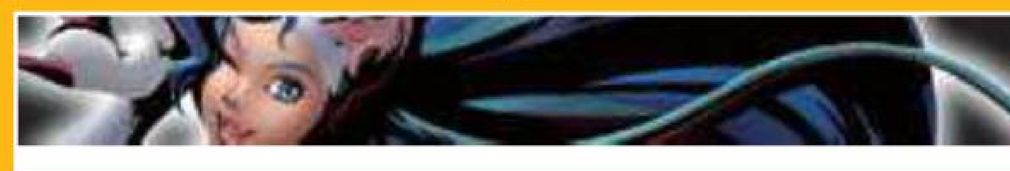
## CRIMSON VIPER (HP.:900000)

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| | **常用连段** | |
| — | 5L 5M 5H 623L 向前跳跃 空中前冲 JM JS 落地 5M 5S (1 Hit) 623L 向前跳跃 空中前冲 JM JS 落地 5M 5H 5S 大跳跃 JM JM JH 二段跳 JM JH JS | 479500 |
| — | 6M 5S (1 Hit) 623L 向前跳跃 空中前冲 JM JS 落地 5M 5S (1 Hit) 623L 向前跳跃 空中前冲 JM JS 落地 5M 5H 5S 大跳跃 JM JM JH 二段跳 JM JH JS | 459400 |
| — | 236H 命中对手的瞬间按 S 取消 623L 大跳跃 JM JM JH 二段跳 JM JH JS 214L | 384700 |
| — | 贴身 214H 5L 5M 5H 5S (1 Hit) 623L 向前跳跃 空中前冲 JM JS 落地 5M 5H 5S 大跳跃 JM JM JH 二段跳 JM JH JS | 448900 |
| — | 地面或空中 4/6 投 落地 623L 向前跳跃 空中前冲 JM JS 落地 5M 5S (1 Hit) 623L 向前跳跃 空中前冲 JM JS 落地 5M 5H 5S 大跳跃 JM JM JH 二段跳 JM JH JS | 324400 |
| — | 236S 623L 向前跳跃 空中前冲 JM JS 落地 5M 5S (1 Hit) 623L 向前跳跃 空中前冲 JM JS 落地 5M 5H 5S 大跳跃 JM JM JH 二段跳 JM JH JS | 556600 |
| 对手在空中时被命中 | JM JM JH 二段跳 JM JM JH 214S 落地 5H 5S 大跳跃 JM JH 二段跳 JM JH JS | 414500 |
| | **其他连段** | |
| — | 5L 5M 5H 236H 追加 S (236H 后迅速输入 S 能取消 236H 的攻击动作) 2M 5H 5S 大跳跃 JM JM JH 二段跳 JM JH 214L 追加 S (214L 后迅速输入 S 能取消 214L 的攻击动作) JM JH 214L 追加 S JH 214L 追加 S JH JS | 409300 |
| — | 5L 5M 5H 623L 向前跳跃 空中前冲 JM JS 落地 5M 5S (1 Hit) 623L 向前跳跃 空中前冲 JM JS 落地 5M 5H 5S (1 Hit) 214AA/623AA | 573900 /817900 |
| 版边 | S+A (必须蓄到 LV2 以上) 垂直跳跃 J3AA JH 落地 5M 5H 623L 向前跳跃 空中前冲 JM JS 落地 5M 5H 5S 大跳跃 JM JM JH 二段跳 JM JH JS 落地 623L 214AA | 691300 |
| — | 5L 5M 5H 236H 追加 S 2M 5H 236M 236S 623L 向前跳跃 空中前冲 JM JS 落地 5M 5S (1 Hit) 623L 向前跳跃 空中前冲 JM JS 落地 5M 5H 5S 大跳跃 JM JM JH 二段跳 JM JH JS (落地 版边时 623L 214AA) | 611400 (821400) |
| 版边 | 2M 5H 236M 追加 S (236M 命中对手后迅速输入 S 能取消 236M 的攻击硬直) 5H 236M 追加 S 5H 236M 236S 623L 向前跳跃 空中前冲 JM JS 落地 5M 5H 5S 大跳跃 JM JM JH 二段跳 JM JH JS 落地 623L 214AA | 852400 |
| LV1 以上的 X–Factor | 5L 5M 5H 236M X–Factor 5M 5H 623L 向前跳跃 空中前冲 JM JS 落地 5M 5S (1 Hit) 623L 向前跳跃 空中前冲 JM JS 落地 5M 5H 5S 大跳跃 JM JM JH 二段跳 JM JH JS | 1012400 |



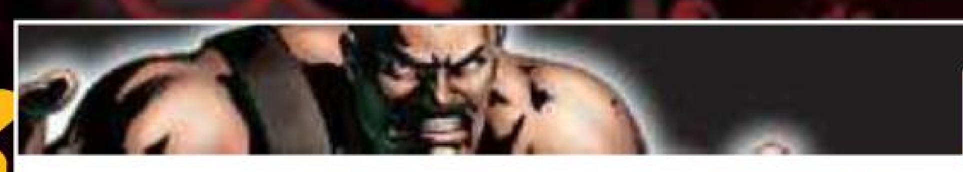
## ARTHUR (HP.:800000)

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| | **常用连段** | |
| 版中 | 2L 2M 2H 623H 214L 214H 6H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 214L 214H 236AA (发动 236AA 后可进行跳跃来调整打点) | 587300 |
| 版中 | 2L 2M 2H 623H 5M 5H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 214L 236M 236AA | 578200 |
| — | 236M 追加 M 236AA 236AA 236M | 564500 |
| 版中 | 5M 5H 623H 214L 214H 6H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 214L 214H 236AA | 580100 |
| 版中 | 623L 当身成功时 2M 2H 623H 214L 214H 6H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 214L 214H 236AA | 559800 |
| | **其他连段** | |
| 版中、214AA 的状态中 | 5M 5H 623H 5H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 214L 236M 236AA | 599700 |
| 版边、214AA 的状态中 | 2L 2M 2H 623H 5S 垂直大跳跃 JM 向前二段跳 JM JM JH JS 落地 214L 236AA | 509800 |
| 版中、DEADPOOL–β | 空中 4/6 投 召唤援护 落地 2H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 214L 214H 236AA | 478900 |
| DOCTOR DOOM–α | 召唤援护 地面 9S 236L 追加 LL 落地 2M 2H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 214L 236AA | 451600 |
| 版边、LV2 以上的 X–Factor | 2L 5M 5H 6H 214L X–Factor (214L) ×17 236AA 236AA | 1205600 |



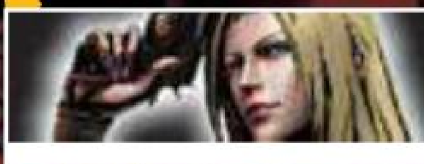
## FELICIA (HP.:880000)

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| | **常用连段** | |
| — | 2L 2L 2M 4H (2 Hits) 236M 追加 M 5L 5M 3M 向前跳跃 JM JM JH JS 落地 5S 大跳跃 JM JM JH JS | 377400 |
| — | 623M 5M 623L 5L 5M 236M 追加 M 5L 5M 3M 向前跳跃 JM JM JH JS 落地 5S 大跳跃 JM JM JH JS | 447100 |
| — | 空中 4/6 投或 63214H 前冲 3M 向前跳跃 JM JM JH JS 落地 5M 2M 4H (1 Hit) 5S 大跳跃 JM JM JH JS | 258900 /309600 |
| — | 623L (CH) 4H (2 Hits) 623M 5M 4H 236M 追加 M 5L 5M 3M 向前跳跃 JM JM JH JS 落地 5S 大跳跃 JM JH JS | 449100 |
| — | 421H (最后 1 Hit 命中对手) 5L 5M 4H (2 Hits) 236M 追加 M 5L 5M 3M 向前跳跃 JM JM JH JS 落地 5M 5S 大跳跃 JM JM JH JS | 352300 |
| 对手在空中时被命中 | JL JM JM JS 落地 5M 5S 大跳跃 JM JM JH JS | 281700 |
| | **其他连段** | |
| 版边 | 63214H 前冲 3M 向前跳跃 JM JM JH JS 落地 5M 2M 236L 追加 L 236AA | 420600 |
| — | 2M 4H 623L 5L 5M 236M 追加 M 5L 5M 3M 向前跳跃 JM JM JH JS 落地 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 3M 2369H 追加 H/2369AA | 454000 /581000 |
| — | 623M 5M 623L 5L 5M 236M 追加 M 5L 5M 3M 向前跳跃 JM JM JH JS 落地 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 3M 2369AA | 622100 |
| — | 2M 4H 623L 5L 5M 236M 追加 M 214AA | 663800 |
| LV2 以上的 X–Factor | 2L 5M 4H 623L X–Factor 623L 623L 623L 623L...... (时机掌握的好在 X–Factor 状态结束前能形成无限连) | 即死 |



## HAGGAR (HP.:1200000)

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| | **常用连段** | |
| — | 2L 5M 236L 5L 5M 623L 垂直大跳跃 JM JM JH J2H 落地 623L 垂直大跳跃 JM JH J8H 236S | 566300 |
| — | J2H 落地 前冲 向前跳跃 JL JM JH 落地 5M 623L 垂直大跳跃 JM JH J8H 236S | 523300 |
| — | 623M 垂直大跳跃 JM JM JH J2H 落地 623L 垂直大跳跃 JM JH J8H 236S | 522400 |
| — | S+A (3 Hits) 236AA 623L 垂直大跳跃 JH J8H 236S | 461100 |
| 版边 | 2L 5M 236M 5M 236L 5L 5M 623L 垂直大跳跃 JM JM JH J2H 落地 2H 623L 垂直大跳跃 JM JH J8H 236S | 600600 |
| | **其他连段** | |
| — | J8H (CH) 落地 J8H 落地 5M 236L 5L 5M 623L 垂直大跳跃 JM JM JH J2H 落地 623L 垂直大跳跃 JM JH J8H 236S | 628100 |
| 对手在空中时被命中 | J8H (CH) 落地 5M 623L 垂直大跳跃 JM JM JH J2H 落地 623L 垂直大跳跃 JM JH J8H 236S | 566300 |
| WESKER–β | 4/6 空投 召唤援护 落地 前冲 623L 垂直大跳跃 JM JM JH J2H 落地 623L 垂直大跳跃 JM JH J8H 236S | 388900 |
| — | 6H 623L 前面的 623L 命中对手前输入 236AA 623L 垂直大跳跃 JM JH J8H 236S | 582800 |
| — | 非贴近对手时 6H 236M (1 Hit) 5M 623L 垂直大跳跃 JM JH J8H 236S | 515100 |
| Arthur–β | 5L+ 召唤援护 623L 236L 5L 5M 623L 垂直大跳跃 JM JM JH J2H 落地 623L 垂直大跳跃 JH J8H JS/ 对方为大体型角色时 236S | 515500 /585500 |
| AMATERASU–β | 召唤援护 S+A 623L 垂直大跳跃 JM JM JH J2H 落地 623L 垂直大跳跃 JH J8H JS | 361100 |
| DEADPOOL–β | 2L 5M 236M 5M 236L 5L 5M 623L 垂直大跳跃 JM JM JH J2H 落地 2H 623L 垂直大跳跃 JH J8H JS 落地 召唤援护 623L 62369AA | 717300 |
| LV1 以上的 X–Factor | S+A (3 Hits) X–Factor 2M 236M 5L 5M 623L 垂直大跳跃 JM JM JH J2H 落地 623L 垂直大跳跃 JM JH J8H JS | 1267000 |



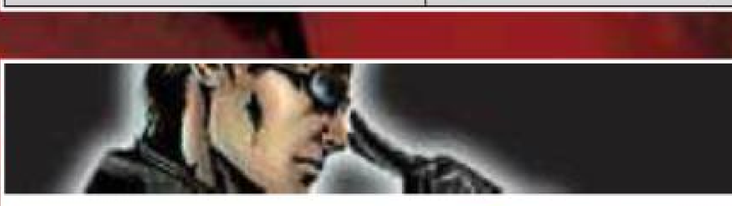
## TRISH (HP:850000)

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| | **常用连段** | |
| — | 2L 2L 2M 2H 5S 大跳跃 JM J2H 214L JM JM 向前二段跳 JM JH J2H 236L 236AA | 545000 |
| WESKER—β | 空中4/6投 空中前冲 召唤援护 落地 向前跳跃 JM JM JH JS 落地 5M 5S 大跳跃 JM JM 向前二段跳 JM JM JH 236L 236AA | 509000 |
| DANTE—β | 2L 2L 2M+召唤援护 5H 214AA 向前跳跃 空中前冲 JH 落地 5S 大跳跃 JM JM JH 236L 236AA | 666300 |
| 对手在空中时被命中 | 5H 214L 5L 5M 5H 5S 大跳跃 JM JM JH 236AA | 472800 |
| | **其他连段** | |
| — | 214H (被对手防御时) 前冲 9L J2H 落地 2L 2M 2H 5S 大跳跃 JM JM JH 236L 236AA | 479100 |
| — | 214H (被对手防御时) 前冲 2L 2M 2H 5S 大跳跃 JM JM JH 236L 236AA | 435600 |
| — | 214M 5H 5S 大跳跃 JM JM 向前二段跳 JM JM JH 236AA | 445500 |
| 版边、DEADPOOL—β | 2L 2L 2M 2H 5S 大跳跃 JM J2H 214L JM JM 向前二段跳 JM JH JS 落地 召唤援护 5S 大跳跃 JH J2H 236L 236AA | 601800 |
| LV1以上的X-Factor | 2L 2L 2M 5H X-Factor 2M 5H 5S 大跳跃 JH J2H 落地 5L 5M 5H 5S 大跳跃 JM JM 向前二段跳 JM JM JH 236L 236AA | 898300 |
| 版边、WESKER—β | 2L 2L 2M 5H 5S 大跳跃 JM J2H 214L JM J2H 214L JM J2H 214L JS 落地 召唤援护 623AA | 823900 |



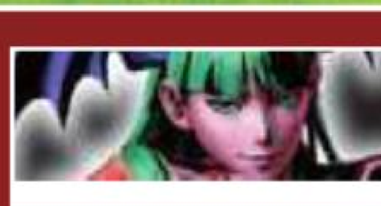
## RYU (HP:1000000)

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| | **常用连段** | |
| — | 2L 5M 2H 6H 5S 大跳跃 JM JM (2 Hits) JH 214H (5 Hits) 236AA | 576100 |
| 版边 | 2L 5M 5H 6H 421L 5M 5H 6H 5S 大跳跃 JH 236L 236AA | 657500 |
| Arthur—β | 6M+召唤援护 前冲 5M 2H 6H 5S 大跳跃 JM (2 Hits) JM (2 Hits) JH 214H (5 Hits) 236AA | 501900 |
| WESKER—β | 空中4/6投 召唤援护 落地 前冲 5H 6H 5S 大跳跃 JH 236L 236AA | 490200 |
| 可以攻击地面的对手以造成短暂浮空的援护 | 召唤援护 6投 5M 5H 6H 5S 大跳跃 JM (2 Hits) JM (2 Hits) JH 214H (5 Hits) 236AA | 463400 |
| | **其他连段** | |
| 对手在空中时被命中 | JM (2 Hits) JH 214L 落地 623H | 344200 |
| 版边 | 2L 5M 5H 6H 421L 5M 5H 6H 214L 623M 623AA 5M 5H 6H 5S 大跳跃 JH 214H (5 Hits) 236AA | 1058400 |
| LV1以上的X-Factor | 6M (2 Hits) X-Factor 5M 2H 6H 5S 大跳跃 JM (2 Hits) JM (2 Hits) JH 214H (5 Hits) 236AA | 980400 |
| — | 2147H 落地 2L 2M 2H 6H 5S 大跳跃 JH 236L 236AA | 477400 |
| — | 2147L 落地 5M 2H 6H 5S 大跳跃 JH 236L 236AA | 632100 |
| — | 空中4/6投 236AA(输入完236AA后按稳2以改变攻击轨迹) | 330000 |
| 版边 | 2L 5M 5H 6H 421L 2M 5H 6H 236L 214AA 2369AA (输入完2369AA后按稳2以改变攻击轨迹) | 789000 |



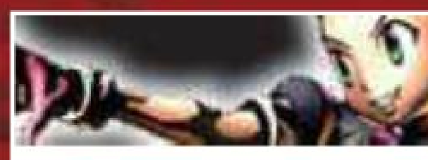
## WESKER (HP:1100000)

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| | **常用连段** | |
| 版中 | 2L 2M 2H 236L 前冲 3H 2M 5H (2 Hits) 236M追加H JH 落地 2H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 前冲 3H | 515200 |
| — | 63214L 6H追加L 2M 5H (2 Hits) 236M追加H JH 落地 2H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 前冲 3H | 371600 |
| 版边、IRON MAN—α | 2L 2M 2H 236L 前冲 3H 2M 5H (2 Hits) 6H 2M 2H 236L 召唤援护 3H 236M 623AA | 981700 |
| IRON MAN—α | 召唤援护 623L 2M 2H 236L 前冲 3H 2M 5H (2 Hits) 236M追加H JH 落地 2H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 前冲 3H | 286100 |
| — | 空中6投 前冲 3H 2M 5H (2 Hits) 236M追加H JH 落地 2H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 前冲 3H | 250400 |
| | **其他连段** | |
| 版边 | 63214L 2M 2H 236L 3H 2M 5H (2 Hits) 236M 2M 2H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 前冲 3H | 392800 |
| SHE-HULK—α | 召唤援护 623H JH 落地 2M 2H 236L 前冲 3H 2M 5H (2 Hits) 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 前冲 3H | 503800 |
| — | 421L/421M当身成功时 大跳跃 JM JM JH JS 落地 前冲 3H | 375800 |
| — | 421H当身成功时 6H追加L 2M 2H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 前冲 3H | 482600 |
| — | 214AA当身成功时 2M 2H 236M追加H JH 落地 2H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 前冲 3H | 681200 |
| 对手在空中时被命中 | 6H追加L 2M 2H 236L 前冲 3H 2M 5H (2 Hits) 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 前冲 3H | 491300 |
| LV1以上的X-Factor | 2L 2M 2H 236L 前冲 3H 2M 5H (2 Hits) 236M追加H JH 落地 2H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 前冲 3H X-Factor 623AA | 1113700 |



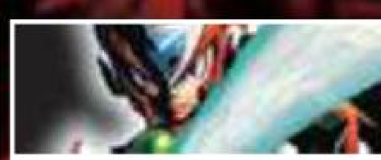
## MORRIGAN (HP:950000)

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| | **常用连段** | |
| — | 5L 5M 2M 2H 6H 向前跳跃 JM JM JH JS 落地 5M 6M 5S 向前大跳跃 JM JM JH 214S JL JM JH 623M 236AA | 470900 |
| — | 4/投 623AA | 337700 |
| 对手在空中时被命中 | JL JM JH JS 落地 5M 6H 向前跳跃 JM JM JH JS 落地 5M 5S 向前大跳跃 JM JM JH 623M 236AA | 452900 |
| — | 6M (CH) 前冲 JM JH 落地 2H 6H 向前跳跃 JM JM JH JS 落地 5M 6M 5S 向前大跳跃 JM JM JH 623M 236AA | 501500 |
| | **其他连段** | |
| — | 5L 5M 2M 2H 6H 向前跳跃 JM JM JH JS 落地 5M 6M 5S 向前大跳跃 JM JM JH 214S JL JM JH 623M 214AA 落地 623AA | 887200 |
| 版边 | 6M (CH) 前冲 JM JH 落地 5M 2M 2H 6H 向前跳跃 JM JM JH JS 落地 5M 6M 5S 大跳跃 JM JM JH 623M 236AA 623M 236AA 623M 236AA | 701300 |
| 版边 | 5M 2M 2H 6H 向前跳跃 JM JM JH JS 落地 5M 6M 5S 大跳跃 JM JM JH 623M 236AA 623M 214AA 落地 623AA | 1021600 |
| LV1以上的X-Factor状态中 | 2L 5M 2M 2H 6H 向前跳跃 JM JH JS 落地 6H 向前跳跃 JM JH JS 落地 5S 向前大跳跃 JM JM JH 623H 236AA | 950200 |



## TRON (HP:1200000)

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| | **常用连段** | |
| — | 5L 2M 5H 421H (H连打) 5M (3 Hits) 6M 向前跳跃 JM JH JS 落地 5H 421H (H连打) 236AA | 617800 |
| WESKER—β | 空中4/6投 421H 落地 召唤援护 2H 5M (3 Hits) 6M 向前跳跃 JM JH JS 落地 5H 421H (H连打) 236AA | 484500 |
| 版边 | 63214H 2H (4 Hits) 6H | 261500 |
| 版边、SENTINEL—α | 63214H 召唤援护 2M 6H 跳跃 JH JS 落地 5H 421H (H连打) 236AA | 551800 |
| LV1以上的X-Factor | 5L 2M 5H X-Factor 前冲 5M 5H 421H (H连打) 5M (3 Hits) 6M 向前跳跃 JM JH JS 落地 5H 421H (H连打) 236AA | 1378800 |
| SENTINEL—α | 5L 2M 5H 5S 大跳跃 JM JH JS 落地 召唤援护 2H (3 Hits) 6H 236H 跳跃 JH JS 落地 5H 421H (H连打) 236AA | 750700 |
| | **其他连段** | |
| — | 大跳跃 空中前冲至对手头上 JH (打背) 421H (连打H) 落地 5M 6M 向前跳跃 JM JH JS 落地 5H 421H (H连打) 236AA | 558000 |
| 对站立时较高的角色成立 | 9M JS 落地 5H 421H (H连打) 5M (3 Hits) 5H 421H (H连打) 236AA | 610300 |
| 版边 | 5L 2M 5H 421M 623AA 6M 向前跳跃 JM JH JS 落地 236L 421H(H连打) 236AA | 733800 |



## ZERO (HP:800000)

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| | **常用连段** | |
| — | 2L (按稳进行蓄力) 2M 2H 6H (松开L 按稳H蓄力) 5L (松开H 按稳L蓄力) 5M 5H (3 Hits) 6H (3 Hits) 5S 大跳跃 JM JM 松开L 623L 落地 5S 大跳跃 JM JM JH (3 Hits) JS 落地 236AA | 588000 |
| SHE-HULK—α | 空中4/6投 (按稳L蓄力) 召唤援护 落地 前冲 向前跳跃 JM JH (2 Hits) JS 落地 5M 5H (3 Hits) 6H (3 Hits) 5S 大跳跃 JM JM 松开L 623L 落地 5S 大跳跃 JM JM JH (3 Hits) JS 落地 236A | 542900 |
| — | 214AA JH (3 Hits)落地 2L (按稳L蓄力)2M 5H (3 Hits)6H 5M 5H (3 Hits) 6H 5M 5H (3 Hits) 6H (3 Hits) 5S 大跳跃 JM JM 松开L 623L 落地 5S 大跳跃 JM JM JH (3 Hits) JS 落地 236A | 756100 |
| 对手在空中时被命中 | JH (3 Hits) JS 落地 5L (按稳L蓄力) 5M 5H (3 Hits) 6H (松开L 按稳H蓄力) 5L (松开H 按稳L蓄力) 5M 5H (3 Hits) 6H (3 Hits) 5S 大跳跃 JM JM 松开L 623L 落地 5S 大跳跃 JM JM JH (3 Hits) JS 落地 236A | 591700 |
| LV1以上的X-Factor | 2L 2M 2H 6H (3 Hits) X-Factor (按稳L蓄力) 5M 5H (3 Hits) 6H (3 Hits) 5M 5H 6H 5S 大跳跃 JM JM 松开L 623L 落地 5S 大跳跃 JM JM JH (3 Hits) JS 落地 236A | 1207400 |
| | **其他连段** | |
| — | 2L 2M 2H 6H 5L 5M 5H 6H 5L 5M 5H (3 Hits) 6H (3 Hits) 5S 大跳跃 JM JM JH (3 Hits) JS 落地 236AA | 527200 |
| Arthur—β | 2L (按稳L蓄力) 2M 5H (3 Hits)+召唤援护 6H 5M 5H (3 Hits) 6H (3 Hits) 5S 大跳跃 JM JM 松开L 623L 落地 5M 5H (3 Hits) 6H (3 Hits) 5S 大跳跃 JM JM JH (3 Hits) JS 落地 236AA | 648500 |
| LV3以上的X-Factor | 2L 2M 2H 6H (3 Hits) X-Factor (按稳L蓄力) 向前跳跃 JM JH (3 Hits) JS 落地 5M 5H (3 Hits) 6H (3 Hits) 5S 大跳跃 JM JM 松开L 623L 落地 5M 5S 大跳跃 JM JM JH (3 Hits) JS 落地 236AA | 1711200 |
| LV1以上的X-Factor | 2L 2M 2H 6H (3 Hits) 214AA 5L 5M 5H (3 Hits) 6H X-Factor (按稳L蓄力) 向前跳跃 JM JH (2 Hits) JS 落地 向前跳跃 JM JH (2 Hits) JS 落地 向前跳跃 JM JH (2 Hits) JS 落地 5M 5S 大跳跃 JM JM 松开L 623L 落地 623AA | 1444600 |

## SPENCER（HP:1050000）

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| | **常用连段** | |
| — | 2L 2M 5H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 前冲 2369H 236M | 429400 |
| — | 6H 236S 236AA | 528700 |
| — | 空中4/6投 236H 236M | 167800 |
| — | 623A追加强化版H（注）向前跳跃 JM JH JS 落地 向前跳跃 JM JH JS 落地 2M 5H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 2369H | 435600 |
| — | 2L 5M 5H 6H 236S 236AA | 575400 |
| | **其他连段** | |
| 对手靠近版边 | JS 落地 2L 2M 5H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 前冲 2369H JS 落地 2M 5H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 2369H | 512500 |
| 对手靠近版边 | 2L 2M 5H 6H 236S 5L 2M 5H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 前冲 2369M | 506000 |
| 对手靠近版边 | 2L 2M 5H 214AA 2369H JS 落地 垂直跳跃 JM JH JS 落地 5M 5H 236AA 2369H | 826900 |
| 对手远离版边 | 2L 5M 5H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 前冲 2369H 3S+A JS 落地 5H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 2369H | 486300 |
| 对手远离版边 | 2L 5M 5H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 前冲 2369H 3S+A JS 落地 5H 236S 236AA | 654800 |
| LV1以上的X-Factor | 214AA X-Factor 向前跳跃 JM JH JS 落地 向前跳跃 JM JH JS 落地 向前跳跃 JM JH JS 落地 2M 5H 236S 236AA | 1258600 |

**注：**623A追加H，追加的H如果在特定的时机里输入，则会出现强化版的追加攻击。强化版的追加攻击不仅威力高，且将对手打至墙壁弹回来时的位置更适合进行连段。

## VIEWTIFUL JOE（HP:880000）

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| | **常用连段** | |
| — | 2L 2L 5M 5H 2H 623M JH 二段跳 JM JH JS 214H 落地 5M 5S 大跳跃 JM JM JH 向前二段跳 JM JH 向前三段跳 JM JH 214M 214M 236AA | 545300 |
| — | 2147M 236AA | 317500 |
| — | 6M 623M JH 二段跳 JM JH JS 214H 落地 5M 5S 大跳跃 JM JM JH 向前二段跳 JM JH 向前三段跳 JM JH 214M 214M 236AA | 543600 |
| — | 9H 214H 落地 623AA 大跳跃 JM JH 向前二段跳 JM JH 向前三段跳 JM JH 214M 214M 236AA | 578300 |
| 对手在空中时被命中 | JL JM JH 向前二段跳 JM JM JH 向前三段跳 JM JM JH 214M 236AA | 421800 |
| — | 2M 5M 5H 236L 623AA 大跳跃 JM JH 向前二段跳 JM JH 向前三段跳 JM JH 214M 214M 236AA | 634600 |
| — | 2M 5M 5H 2H 623M JH 二段跳 JM JH JS 214H 落地 5H 214AA | 429400 |
| | **其他连段** | |
| WESKER-β | 2M 5M 5H 2H 623M JH 二段跳 JM JH JS 214H 落地 5M 5S 大跳跃 JM JM JH 向前二段跳 JM JH 向前三段跳 JM JH JS 落地 召唤援护 214AA | 497900 |
| WESKER-β | 2M 5M 5H 236L 623AA 大跳跃 JM JM JH 214M 空中前冲 JH 214M 空中前冲 JS 落地 召唤援护 214AA | 578600 |
| WESKER-β | 对手处于被214AA命中后的状态中 2M 5M 5H 5M 5H 5M 5H 236L 623AA 大跳跃 JM JM JH 214M 空中前冲 JH 214M 空中前冲 JS 落地 召唤援护 214AA | 643400 |
| WESKER-β | 对手处于被214AA命中后的状态中 9H 214H 落地 5M 5H 5M 5H 236L 623AA 大跳跃 JM JM JH 214M 空中前冲 JH 214M 空中前冲 JS 落地 召唤援护 214AA | 633300 |
| LV1以上的X-Factor | 2M 5M 5H X-Factor 前冲 2M 5M 5H 236L 623AA 大跳跃 JM JH 向前二段跳 JM JH 向前三段跳 JM JH 214M 214M 236AA | 1017900 |

## LEI-LEI（HP:900000）

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| | **常用连段** | |
| — | 63214H 214AA | 357000 |
| 版中 | 2L 5M 2M 2H 5S 大跳跃 JM JM JS 落地 236AA | 488400 |
| — | 2L 5M 2M 5H（3 Hits）2H 5S 大跳跃 JM JM JH（3 Hits）JS | 299600 |
| 版边 | 2L 5M 2M 2H 6H 421M 6H 421M 6H 421M 2H 5S 大跳跃 JM JM JS 落地 214AA | 606300 |
| — | 623L JH（3 Hits）落地 5M 2H 5S 大跳跃 JM JM JS 落地 214AA | 418100 |
| 版中、运气 | 2L 5M 2M 5H（3 Hits）236L（随机出现的飞行道具将对手击晕）前冲 2H 5S 大跳跃 JM JM JS 落地 236AA | 492600 |
| | **其他连段** | |
| 版中 | 2L 5M 2M 2H 5S 大跳跃 JM JM JS 落地 214AA 236AA | 643200 |
| MAGNETO-β | 2L 2M 5H（3 Hits）+召唤援护 236L 2M 2H 5S 大跳跃 JM JM JS 落地 236AA | 497500 |
| SPENCER-α | 2L 5M 2M 5H（3 Hits）+召唤援护 2H 5S 大跳跃 JM JM JS 落地 214AA | 450200 |

## GOUKI（HP:800000）

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| | **常用连段** | |
| — | 214H 623L | 219300 |
| — | 623H（2 Hits）236AA（按稳H） | 313000 |
| — | 2L 5H 6H 前冲 2M 5H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 421A追加M 前冲 2H 5S 大跳跃 JM JM JH 214L 236AA（按稳H） | 677500 |
| 版边 | 2L 5H 6H 2M 5H 6H 214L 2M 2H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 421L追加M 5H 5S 大跳跃 JH 214H（4 Hits）236AA（按稳H） | 723300 |
| — | 6M 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 421H追加M 前冲 2H 5S 大跳跃 JM JM JH 214L 236AA（按稳H） | 609500 |
| — | 空中4投 落地 421H追加M 前冲 2M 2H 6H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 421A追加M | 280800 |
| CHUN-LI-γ | 召唤援护 623L 214L 2M 5H 6H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 421A追加M 2H 5S 大跳跃 JH 214H（4 Hits）236AA（按稳H） | 562400 |
| | **其他连段** | |
| SHE-HULK-α | 空中4投 召唤援护 落地 623S 前冲 2M 5H 6H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 421A追加M 2H 5S 大跳跃 JH 214H（4 Hits）236AA（按稳H） | 516000 |
| 版边、SHE-HULK-α | 召唤援护 6投 5H 6H 214L 2M 2H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 421A追加M 2H 5S 大跳跃 JH 214H（4 Hits）236AA（按稳H） | 549100 |
| — | 2L 5H 6H 214L 2L 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 421A追加M 前冲 2H 5S 大跳跃 JM JM JH 214L 236AA（按稳H） | 688400 |
| 版边 | 214H 2M 5H 6H 214L 2L 2M 2H 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 421A追加M 前冲 2H 5S 大跳跃 JM JM JH 214L 236AA（按稳H） | 610200 |
| AKUMA在队友的TEAM AERIAL COMBO中以6S或8S入场 | JM JH JS 落地 421A追加M 2H 5S 大跳跃 JH 214H（4 Hits）236AA（按稳H） | 特殊 |

## JILL（HP:850000）

| 连段条件 | 指令 | 伤害 |
|---|---|---|
| | **常用连段** | |
| — | 地面或空中4/6投 前冲 623L | 145100 |
| — | 2M 2H 4H 236M派生H 向前跳跃 JH JS 落地 5M 5S 大跳跃 JM JM JH JS | 408400 |
| — | 6H后迅速输入236L 落地 2M 2H 4H 236M派生H 向前跳跃 JH JS 落地 5M 5S 大跳跃 JM JM JH JS | 429400 |
| — | 623H 5L 5M 2H 4H 236M派生H 向前跳跃 JH JS 落地 5M 5S 大跳跃 JM JM JH JS | 286300 |
| 对手在空中时被命中 | 5M 236L派生L 236L派生L 236M派生L 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 236AA | 481600 |
| — | 2M 5M 5H 2H 4H 236L派生L 236L派生L 236M派生L 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 前冲 623L（此套连段在版中时对以下角色不成立：CHUN-LI、JILL、X-23、FELICIA、MORRIGAN、SUPER-SKRULL） | 450000 |
| — | 6H后迅速输入236L 落地 2M 5M 5H 2H 4H 236L派生L 236L派生L 236M派生L 5S 大跳跃 JM JM JH JS 落地 前冲 623L（此套连段在版中时对以下角色不成立：CHUN-LI、JILL、X-23、FELICIA、MORRIGAN、SUPER-SKRULL） | 486100 |
| | **其他连段** | |
| 版边 | 2M 5M 5H 4H 22S派生L 236L派生L 236L派生L 236L派生L 236L派生L 236H 空中236H 落地 5H 4H 623AA | 570100 |
| — | 2M 5M 5H 2H 4H 236M 214AA（236L 236M）×8 236L 236AA | 783400 |
| — | 22S派生L 22S派生L 22S派生L 22S派生L……（时机掌握的好能形成无限连） | 即死 |
| 版边 | 2369H 2369H 2369H 2369H 2369H……（时机掌握的好能形成无限连） | 即死 |





# 全角色难点任务指南

## 漫画英雄阵营

### WOLVERINE

**任务 9：** 236H 后必须连打 H 以提高对方的浮空高度，接着发动 22AA 后的 5H 才能接上。

**任务 10：** J2H 后的 5M 必须延迟出使打点降低，随后的空连部分 JM JM JH JS 也必须延迟出，否则落地后的援护攻击接不上。




### HULK

**任务 7：** 623AA 必须在捶地动作出现后最速发动 X–Factor 来接 214AA。

**任务 10：** 最后空连部分中的 JH 和 JS 稍微延迟，落地召唤援护后立即出 214AA。

### CAPTAIN AMERICA

**任务 7：** 在版边会使连段难度下降，最后的 214M 必须在第一下命中后立刻用 214AA 取消。

**任务 9：** J236M 落地后，稍微延迟起跳并在上升中输入 JM JM J2H J236L，之后的 5H 必须延迟出使打点降低，否则后面的 214L 会使对方浮空太高而无法接上 214AA。

**任务 10：** 推荐在版边完成任务，2H 和援护一起按，之后的 214L 也要紧接在之前的 2H 后输入，第一个 5H 最速输入，第二个 5H 在 X–Factor 后稍微延迟输入即可。

### THOR

**任务 8：** 最后的 236AA 必须在之前的 623M 将对手叩落回地面后才可使出。

**任务 9：** 421M 蓄到系统自动放出即可，之后的 5S 要稍微延迟使出，否则就算连上了之后的 JH JS 系统也不承认。

**任务 10：** 任务中标明 623H 必须蓄到最大，但实际上蓄力反而会使难度上升，不蓄力即可，系统承认，注意最后的 236AA 要在 623H 落地后最速输入。

### SPIDER-MAN

**任务 7：** 建议在版边完成，9S+A 后必须在离地瞬间开始输入 JL JM JH，考验玩家手速的任务。

**任务 8：** 建议在版边完成，空连落地后的援护要最速召唤，之后立刻输入 421H。

**任务 9：** 同样是考验玩家手速的任务，全程最速输入即可。




**任务 10：** 推荐在版边完成，基本全程最速，空连部分 J421L 命中对手后稍微延迟再输入 JM。

### TASKMASTER

**任务 6：** 4H 后稍微延迟再接 5S，J236H 在空连落地后最速起跳输入，推荐用 2369H，注意最后的是 236M+H 而不是 236AA。

**任务 7：** 全程最速输入，最后的 236L+M 可以用 AA 来代替。

**任务 8：** 2M 和援护一起按，之后的 2H 4H 也要紧接在之前的 2M 后连续输入。

**任务 9：** 空连部分的 JH 和 JS 都尽量延迟输入，JS 将对手叩落且自己也回到地面后召唤援护的同时最速起跳，输入 J236H 后按稳 H 以增加攻击次数，如此一来援护的攻击会变得容易命中，注意最后一个指令是地面上的 236M+H 而不是空中的。

**任务 10：** 6H 后的 JM JM JS 都必须最速，紧接着的 5M 命中对手后需打满两下再接 5H，5S 最好能在 4H 后稍微延迟输入，最后的指令是 J236M+H。

### IRON MAN

**任务 7：** H 和援护一起按，之后的 623L 也要紧接在之前的 H 后输入。

**任务 9：** 最后的 5H 在落地后最速输入即可。

**任务 10：** 第一个 5S 挑空后最速起跳并在上升中输入 JM JM JH，接着的 JS 稍微延迟，这样一来落地后的援护攻击才能命中对手。

### X-23

**任务 8：** 推荐在版边完成，空连落地召唤援护后必须最速输入 236M 并蓄满，命中倒地的对手后必须迅速输入 623AA。

**任务 9：** 推荐在版边完成，全程最速即可。

**任务 10：** 推荐在版边完成，全程最速，J236M 打点必须要高，否则收招落下时的 JM JM 接不上。



## SHE-HULK

**任务 9:** 推荐在版边完成，2H 和援护一起按，之后的 5S 也要紧接着之前的 2H 输入，空中部分打完落地后的 22S6M 必须迅速输入，之后的 236AA 必须在 22S6M 命中对手的瞬间使出。

**任务 10:** 5S 挑空后，两个 JM 在上升中连续输入，接着的 JH 稍微延迟，而 JS 需要延迟更多的时间输入，否则回到地面后召唤出来的援护攻击不能命中对手，两次的 236AA 都必须分别在 22S6M、22S6L 命中对手后立即输入。



## DOCTOR DOOM

**任务 8:** 6H 后延迟起跳，随后的两个 JM 都要打满两下且尽量延迟，空连落地后的最速 5H 要打满两下后再出 623H。

**任务 9:** JM 后的 2L 和援护一起按，之后的 2H 也要紧接着之前的 2L 输入，6H 后的 623H 必须最速，硬直结束后稍微前行一小步再出 2H，否则最后的 623H 623AA 接不上。

**任务 10:** 6H 后最速起跳，任务中的两个 JM JS 部分都是在起跳的上升过程中最速输入且 JM 都只打一下，第一个 5H 只打一下便立刻出 5S，援护和最后的 5H 一起按且 5H 必须打满两下后再出 623AA。

## M.O.D.O.K.

**任务 9:** 第一个 5S 尽量延迟输入，2M 后接第二个 5S 的时间点比较怪异，建议 2M 后连打 5S。

**任务 10:** 3H 必须在 6H 的硬直结束后最速输入，空连落地后最速召唤援护再发 2M，之后的 5H 允许在 2M 后连续输入或者稍微延迟再输入。

## SUPER-SKRULL

**任务 5:** 需要 5L 连打的必杀技，只要发出来后系统便会自动将招式出完整，不用一直连打，招式的最后一下会令对手进入短暂的浮空状态，236AA 便在这个时机中输入，后面的任务中有需要连打的必杀技与本任务的同理。

**任务 8:** 1P 位置限定，建议在版边完成，空连部分稍微延迟和 623H 最速输入便可。

**任务 9:** 空连部分稍微延迟输入，JS 将对手叩落到地面后最速召唤援护，接着的 236H 稍微延迟使出，最后连打 L 接 236AA 的部分与任务 5 相同。

**任务 10:** 推荐在版边完成，如此一来 J2H 才容易命中对手，注意 J2H 不能连打，否则会变成其它招，最后的指令是 623M+H。





TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY

## STORM

**任务 8:** 空投没有高度要求,注意214L 必须在落地后再使出,三个9S+A 都要在命中对手的瞬间输入下一个指令。

**任务 9:** 2H 后迅速起跳输入低空J3S+A,时间还算比较宽松,之后的 5M 必须迅速输入。

**任务 10:** 空连部分的 J214S 后接 JL 必须最速,召唤援护后的5S 稍微延迟输入,紧接的 JH 必须最大延迟输入,否则随后的JS 将对手叩落后没有充足的时间让 214AA 对倒地的对手产生判定。




## MAGNETO

**任务 8:** 5S 挑空后最速起跳并在上升中输入 JH,接着立刻进行空中前冲取消 JH 的硬直,然后在下落中输入 JM JH,之后的 5H 也要在落地后立刻输入, 最后 214AA 的输入时机是在 214L 命中对手的瞬间。

**任务 9:** 难点基本和上一个任务相同,全程最速即可。

**任务 10:** 推荐在版边完成,2M和援护一起按,之后的 2H 214M也要紧接在之前的 2M 后连续输入,最后部分的 236AA 在命中对手的瞬间用 X-Factor 取消,最后的 623AA 也要在 236H 击中对手后最速输入。

## DORMAMMU

**任务 8:** 觉得 3H 后接 2M 的时间点不好掌握可以连打 2M,而三个 2M都可以用 3M 来代替,6H 也可以连打输入,2H 尽量在对手浮空位置较高的时候命中,否则 5S 挑空对手后的空连部分时机较难掌握。

**任务 9:** 623L 在命中对手的瞬间用 236AA 取消,然后等 236AA的攻击判定快要结束的时候发动X-Factor,这样对手才会有足够的时间让随后的 236L 命中,最后的 236AA 在之前的 236L 命中对手后再输入。

**任务 10:** 第一次空连将对手叩落后,必须先召唤援护再按 3H,待援护的攻击命中对手后最速输入5S,此外两个 5S 挑空对手后都稍微延迟起跳进行空连部分,623L接 236AA 的要点和 X-Factor 的发动时间与上一个任务中的相同,最后的 214AA 在 X-Factor后最速输入即可。

## DEADPOOL

**任务 8:** 推荐在版中完成任务,全部招都以最速输入即可。

**任务 10:** 推荐在版边完成任务,起始时的 2M 不能和援护同时按,必须按照 2L 2M 援护 2H 的顺序输入,之后的 214L 也要紧接着之前的 2H 输入,否则援护攻击命中后的 2M 会打空,623H 追加 H 后的 236AA 要稍微延迟,最后的 214AA 也要在前一招214M 后稍微延迟输入。

## SENTINEL

**任务 8:** 援护不要与 2M 一起按,应稍迟于 2M 输入,之后的 214L在 2M 命中对手两下后最速输入。

**任务 9:** 推荐在版边完成,全程最速即可。

**任务 10:** 623H 后的 5S 打点不能太低,否则空连部分不容易连上,最后部分中 236L 命中对手后立刻输入 214AA,在 214AA 的三波飞行道具中的第一波击中对手后立即发动 X-Factor 然后最速输入 236M,之后的 236AA 也是在236M 命中瞬间输入。

## PHOENIX

**任务 8:** 空连部分用 JS 将对手叩落且自己也落地后,紧接着在起跳上升中最速输入 236M,玩家可尝试用 2369M 的输入方式,J236M 在火球发出后不要等火球命中对手后再出 236AA。

**任务 9:** 空投必须在较高的位置使用,否则紧接着落下途中的 JH JS 很难连上。

**任务 10:** 推荐在版边完成,214L 后的 5S 稍微延迟出能使后面的连段更安定。




## SHUMA-GORATH

**任务 6:** 2L 2M 2H 用 1L 1M 1H 代替后便有足够的时间对接下来的 46M进行蓄力,4 蓄力 6M 后的 2M 如果觉得时间不好掌握可以尝试连打。

**任务 7:** 接在 2H 后的两个 JM 都只打对方一下,J8H 落地后的 5M稍微延迟输入。

**任务 8:** 空连落地后先最速召唤援护,等援护攻击命中对手时再输入 6H。

**任务 9:** 前两个 5S 后的空连部分都可以稍微延迟输入空中的指令,两次援护都在落地后最速召唤且等援护攻击命中对手后再输入接下来的指令。

**任务 10:** 全程最速,蓄力部分可以参考任务 6 的解析,第一个 JS将对手叩落到地面后之前 4 蓄力6M 设置的炸弹正好爆炸,紧接的2H 要稍微延迟输入以控制打点,X-Factor 在 214AA 将对手打到较高位置的时候再发动。



# CAPCOM 阵营

## RYU

**任务 8:** 421L 稍微延迟输入，如此一来对手就不会被打到另外一边。
**任务 9:** 6H 和援护一起按，之后的 214H 也要紧接在之前的 6H 后输入。
**任务 10:** 623AA 接 5M 的时机是在 623AA 的特写画面结束后，看见钢铁侠落下来时输入 5M，421L 稍微延迟，否则容易出现对手错位导致 5M 打空的情况，最后的 J236AA 必须在之前的 J214H 打满五下后再输入。



## WESKER

**任务 8:** 2M 和援护一起按，之后的 2H 623L 也要紧接在之前的 2M 后连续输入，5H 要最速。
**任务 9:** 第二个 236L 后先按援护再按 3H，让援护攻击两下打完对手开始落下时再输入 5S。
**任务 10:** 236L 后先按援护再按 3H，3H 的动作结束后迅速输入 236H 追加 H，之后的 2M 可连打输入。

## CRIMSON VIPER

**任务 6:** VIPER 的 5S 有两段，命中对手后稍微延迟起跳。
**任务 7:** 空投没有高度要求，全程最速。
**任务 8:** 5S 命中对手后稍微延迟起跳，空连落地后迅速输入 214AA。
**任务 9:** 推荐在版边完成，S+A 蓄满，2M 和援护一起按，之后的 2H 214L 也要紧接在之前的 2M 后连续输入。
**任务 10:** 623S 命中对手的瞬间便可以起跳输入之后的空连部分，5S 后稍微延迟起跳，空连落地后先召唤援护再输入 623L，623AA 在援护攻击命中对手后再输入。



## CHRIS

**任务 8:** 全程最速输入，214M 追加的 H 可以连打。
**任务 9:** 第一个 JS 延迟输入，落地后最速按 8 起跳并和援护一起输入，在跳到最高点时输入 J236H，最后一个 5S 要在对方被援护攻击打中开始从空中落下且高度较低的时候输入。
**任务 10:** 5S 要在 236AA 的最后一发爆弹命中对手后稍微延迟输入。

## AMATERASU

**任务 7:** 236M 可以连打，连打后 623AA 的输入时机变的宽松。
**任务 8:** 必须在剑模式下进行任务，J236S 和 J236AA 都需要在各自的前一招命中对手后迅速输入。
**任务 9:** 必须在剑模式下进行任务，JH 蓄力必须在 J236H 命中对手后最速输入。
**任务 10:** 推荐在版边完成，全程最速，最后部分的要点和任务 8 中的相同。

## MORRIGAN

**任务 3:** JM JH 必须在 MORRIGAN 的特殊滑空中输入，特殊滑空的指令是快速输入 66。
**任务 6:** 最后的 J236AA 在之前 623H 的攻击判定快要结束时再输入，这样较容易连上。
**任务 7:** 2M 和援护一起按，之后的 2H 236H 也要紧接在之前的 2M 后连续输入。
**任务 9:** 2M 和援护一起按，之后的 2H 236H 也要紧接在之前的 2M 后连续输入，建议之前的 2L 打满两下再接 2M，这样可以较容易掌握连段的时间点。
**任务 10:** 5H 可以打满再接 5S 让连段时机变得宽松一些，J214S 后的 JL 必须最速输入。



## VIEWTIFUL JOE

**任务 7:** 5S 后稍微延迟起跳，空连落地后先召唤援护再起跳，起跳后在最高点输入第一个 J214M，第二个 J214M 要在第一个的硬直结束后最速输入。
**任务 9:** 5S 后稍微延迟起跳，空连落地后先召唤援护再起跳，J214H 着地后最速输入 623AA，接着的 JH JS 必须最速起跳输入。
**任务 10:** 推荐在版边完成，623M 后的 JH 必须最速输入，第二个 JS 打满三下后再出 J214H，623AA 最后一击命中对手后立即最速且有节奏的输入 8H 8H 8H。

## FELICIA

**任务 78:** 全程最速即可，任务 8 推荐在版边完成。
**任务 9:** 空连部分的 JH 和 JS 稍微延迟，落地后最速召唤的援护攻击才容易命中，623H 要在召唤掩护后稍微延迟输入，X-Factor 建议在之前的 236AA 击中对手五到六下的时候发动。
**任务 10:** 5S 之前的部分全部最速，5S 将对手挑空后的空连部分中，JH 和 JS 稍微延迟输入，落地后先召唤援护再输入 3M。

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY

## TRISH

**任务7：**5S后延迟起跳即可。

**任务8：**5M和援护一起按，之后的2H也要紧接在之前的5M后输入。

**任务9：**空投的位置不能太低，否则援护攻击不能命中倒地的对手，5S后延迟起跳，JS落地后先召唤援护再输入623AA。

**任务10：**推荐在版边完成，全程最速，5S后最速起跳并在上升中输入JM，J214L命中对手后在落下的途中输入JM JH。

## CHUN-LI

**任务6：**推荐在版边完成，5S后要延迟起跳。

**任务7：**5S后延迟起跳能使落地后召唤援护的时机变的宽松。

**任务8：**推荐在版边完成，最速即可。

**任务9：**236AA命中对手的瞬间发动X-Factor取消，否则236AA会将对手浮空的位置变高，此时再发动X-Factor取消的话，随后2H的打点会变得不理想以至于提高连段的难度。

**任务10：**推荐在版边完成，2H将对方扫倒后最速起跳并在上升中最速输入JL JM，紧接着的JM JH JS都稍微延迟输入，否则春丽着地后的5L会打空。



## SPENCER

**任务6：**发动X-Factor后召唤援护的时机非常宽松，最后的214AA要在援护攻击命中的瞬间输入。

**任务7：**5L要在623L动作结束后的瞬间输入，最后的J236H在JS叩落对手后自己快要落到地面的时候输入。

**任务8：**J236H的输入时机和上一个任务中的相同，之后的JH在J236H的动作结束后最速输入。

**任务9：**J236H的输入时机和任务7中的相同，236M追加M后的5M要稍微延迟输入。

**任务10：**236H的输入J时机和任务7中的相同，接着的JS延迟输入，最后的空连部分时JH和JS都要稍微延迟输入，落地后最速召唤援护，214AA要在援护攻击命中的瞬间输入。

## HAGGAR

**任务7：**236AA后的5S稍微延迟输入。

**任务8：**2M和援护一起按，之后的2H也要紧接在之前的2M后输入，5S在对手被援护攻击命中开始落下后稍微延迟输入，623AA在空连落地后最速输入。

**任务9：**第一个5S命中对手后稍微延迟起跳，J2H落地后最速输入2H。

**任务10：**推荐在版边完成，S+A命中对手一下后立刻发动X-Factor，第二个5S挑空对手后延迟起跳进行空中部分，否则之后的JS容易打空。

## DANTE

**任务789：**全程最速即可。

**任务10：**全程最速，3H连打后追加的6H在命中对手后立即输入S+A。

## GOUKI

**任务7：**214H有五段，J214L命中对手的瞬间输入J236AA。

**任务8：**2M和援护一起按，之后的2H 214L也要紧接在之前的2M后连续输入，援护攻击命中后的5H打点不能太低，否则后面连段的位置不理想，421L追加L后的2M打点不能太高，否则2H容易打空。

**任务9：**421L追加L后的2M尽量延迟输入以降低打点，否则后面连段中5S挑空对手后的空连部分容易打空，J236AA在J214H命中对手一下后立即输入。

**任务10：**6H后2M的打点不能太高，否则之后的空连部分不好调整，空连部分中的指令都稍微延迟输入，落地最速召唤援护后再输入421L追加M，之后的5M 5H 623AA要在着地后最速输入。



## ARTHUR

**任务8：**推荐在版边完成，全程最速，2H和援护一起按，之后的236H也要紧接在之前的2H后输入。

**任务9：**全程最速，6H要在214H的飞行道具还没有回到自己身上时输入。

**任务10：**214AA在214H的第一下命中对手的瞬间最速输入，之后的5H可以用连打输入，214L的火把丢出后立即输入236AA，最后的623AA在236AA的动作结束后最速输入。

## TRON

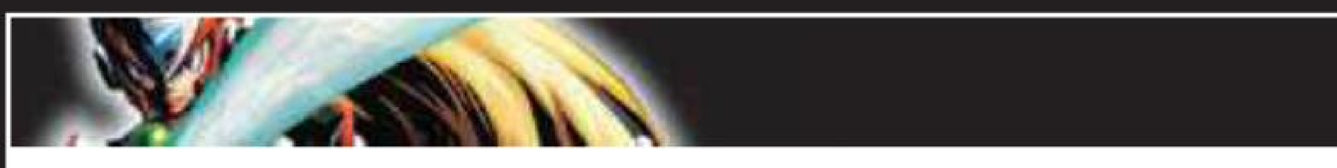
**任务7：**指令投后的2H可以连打输入，援护要在6H后稍微延迟召唤，5H和236AA都要最速输入。

**任务8：**第一个J421H可以用4217H的方式输入，5M可以多打几下后再接421H。

**任务9：**推荐在版边完成，两个5M都尽量在命中对手一下后立刻用6M取消，6M命中后也要最速起跳接JM。

**任务10：**623AA命中对手后立即发动X-Factor，然后等机器人的攻击判定差不多结束的时候再出5M，236AA要在之前421H的动作结束前输入。





## ZERO

**任务 6:** 推荐在版边完成，214AA 可以在 6H 几乎打满后再输入，之后的 5M 最速输入。

**任务 7:** 推荐在版边完成，全程最速即可。

**任务 8:** 空投没有高度要求，落地后先召唤援护再输入 J236H，J236H 都可以用 2369H 的方法输入，6H 在 J236H 的动作结束后立即输入。

**任务 9:** 5S 挑空对手后的空连部分稍微延迟输入，这样一来落地后的 236AA 才能命中对手。

**任务 10:** J236H 都可以用 2369H 的方法输入，两个 5S 挑空后空连部分中的指令建议都延迟输入，两次 J236H 都在落地召唤援护后再输入，623AA 在 J236H 着地后立即输入。



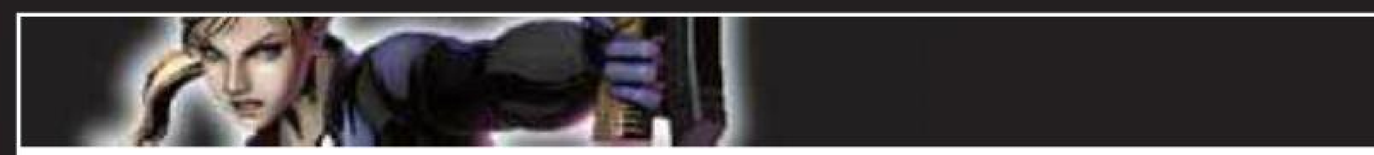
## LEI-LEI

**任务 7:** 2H 延迟输入，打点要低。

**任务 8:** 214AA 在第一下命中对手后发动 X-Factor，随后的 421H 最速输入。

**任务 9:** 要点与任务 7 和 8 的相同，最后的 236AA 也要在 X-Factor 后最速输入。

**任务 10:** 第二个 2H 和援护一起按，之后的 421H 也要紧接在之前的 2H 后输入。



## JILL

**任务 7:** 236M 追加 H 命中对手的瞬间就可以进行跳跃取消，接着的 JH JS 延迟输入，落地后的 5M 最速输入。

**任务 8:** 236H 后落下途中的 JS 稍微延迟输入，之后的 2M 最速输入，623L 落地后最速输入。

**任务 9:** 5M 和援护一起按，之后的 5H 和 5S 也要紧接在之前的 5M 后输入，第一个 5S 将对手挑空后稍微延迟起跳再进行空连部分，如此一来在援护攻击发生判定后能有足够的时间让第二个 5S 命中对手，236AA 在落地后最速输入。



**任务 10:** 建议自己背靠版边完成，全程最速输入，236L 命中后立即输入 236M，236M 后接 236L 也是在命中瞬间最速输入指令，连段中连续输入 236 方向的指令时每输入一次后都必须迅速回中，否则很容易出错招。



# 全成就取得方法

《MVC3》的成就取得难度在格斗游戏中算是比较低的，虽然也有老卡的连段任务挑战，但并不需要打全。至于网战部分的成就，如果有好友配合，外加一点小运气，一个下午就能全部解决。当然，如果有一定的格斗游戏基础，那么获得全成就的速度可以加快不少，一般来说需要 40 小时左右。

### Master of Fate 50 点

**取得条件:** 取得除此之外的所有成就

### I Buy the Issues 10 点

**取得条件:** 看过任意一个角色的街机模式结局

### Waiting for the Trade 50 点

**取得条件:** 看过所有角色的街机模式结局

**成就说明:** 比较费时的一个成就，至少要通 36 遍街机模式，因为只有最后打倒 BOSS 的那名角色才会出现结局，可调最低难度、30 秒、最大伤害来节省时间。另外，可以选一两个自己拿手的角色，再选一个需要打出结局的角色，在把 BOSS 体力打到很少时，换其出场，一个合体超杀就搞定收工了。在画廊中可以确认已经打出结局的角色，以免重复劳动。

### Herculean Task 30点

**取得条件:** 街机模式最高难度通关

**成就说明:** 对于格斗游戏基础尝浅的玩家来说，这个成就是个难点。这里推荐一种可操作性较强的方法，设定方面，难度当然只能是 HARDEST，依然调成 30 秒和最大伤害。角色选择飞行道具强力的角色，比如死侍、钢铁侠、万磁王、哨兵机器人等等，援护攻击类型也选飞行道具，战斗时拉开距离放飞行道具、放援护，命中时或对手靠得太近时就放飞行道具型的 Hyper Combo，蹭血+耗时间的战法对电脑还是很有效的。最终 BOSS 处可能要接几次关，多试几次。

### Saving My Quarters 20点

**取得条件:** 街机模式不接关通关

**成就说明:** 最低难度不接关通关无压力。

### World Warrior 10点

**取得条件:** 取得 5000 点 PP 值

### Champion Edition Hero 30点

**取得条件:** 取得 30000 点 PP 值

### Super Turbo Brawler 50点

**取得条件:** 取得 100000 点 PP 值

**成就说明:** PP 值非常好赚，玩任意模式几乎都能取得，通一次街机模式都有几千点，10 万点无需刻意去刷，收集其他成就的途中就自然取得了。

### Average Joe 10点

**取得条件:** 连击数达到 Viewtiful Combo 的标准(限街机或在线模式)

### Brusin' Bruce 20点

**取得条件:** 连击数达到 Incredible Combo 的标准(限街机或在线模式)

### Charles in Charge 30点

**取得条件:** 连击数达到 Uncanny Combo 的标准(限街机或在线模式)

**成就说明:** 连击数相关的成就相当于白送，选三个超杀连击数高的角色，一套 Team Hyper Combo 过去就能打出 100 多连击数的连段，这三个成就就一起解锁了。

### Playtime Is Over 10点

**取得条件:** 网络对战等级升至 2 级

### Leading the Charge 30点

**取得条件:** 网络对战等级升至 4 级

### Combat Specialist 30点

**取得条件:** 网络对战等级升至 13 级，或与 13 级的对手打一场

**成就说明:** 要升到 4 级非常快，一般来说打十几二十场 RANK MATCH 就 OK 了，当然，胜率不能太低。不过要升到 13 级可不是件容易的事，一般需要近千场的对战。好在这个成就是半传染型的，与 13 级或 13 级以上的对手对战，不论输赢，都可以获得此成就。(想赢？哪有那么容易！基本上就是被虐的份，能摸到一下就不错了) 13 级对手的名片上方有一颗大的五角星，下方有三颗小的，目前 13 级以上的玩家已经有一些了，搜索对手时只需全条件 ANY 即可，碰运气。从实践来看，搜到的概率并不低。

### Welcome to Avengers Academy! 10 点

**取得条件:** 完成任务模式中的 80 个任务

### Passed the Field Test 20点

**取得条件:** 完成任务模式中的 160 个任务

### A New Avenger 40 点

**取得条件:** 完成任务模式中的 320 个任务

**成就说明:** 任务总数是 360 个(DLC 角色不计算在内)，每角色 10 个，平均每人完成 9 个就够了。一般都是从第 7 个开始才有些难度，而且大部分都属于基础连段，难度特别大的几乎没有，部分连段在输入时机上有一定的讲究，有的需要最速，有的需要延迟，具体请参看“难点任务指南”。

### Comic Collector 50 点

**取得条件:**解锁画廊模式中的所有内容

**成就说明:**这个成就不算特别麻烦,因为很多解锁内容是顺便取得的。需要注意的是,游戏一开始只能选 32 个角色,还有 4 个角色在取得少量 PP 点数之后就能使用。任务模式每个角色至少要完成一个任务,36 名角色都要在街机模式打出结局来,惟一可能遗漏的是最终 BOSS 的相关 CG,取得方法是打到最终 BOSS 处故意输掉,然后不接关等读秒结束即可,也就是说街机模式最少要打 37 遍。

### Mega Buster 20 点

**取得条件:**累计用掉 1000 条超杀槽(限街机或在线模式)

**成就说明:**在对战中积极使用,自然可解锁。

### Ultimate Nullifier 10 点

**取得条件:**使用 30 次 Advancing Guard(限街机或在线模式)

**成就说明:**防御中除 S 以外的任意两个攻击键同时按,可将对手弹开一段距离,经常会用到。

### Be Gone! 10 点

**取得条件:**使用 10 次 Snap Back (限街机或在线模式)

**成就说明:**输入 236P1 或 P2 将对手打出场强制换人,要消耗 1 条 Hyper Combo 槽,可在刷街机模式结局时顺便取得。

### Back at 'Cha! 10 点

**取得条件:**使用 10 次 Crossover Counter (限街机或在线模式)

**成就说明:**防御中输入 6+P1 或 P2,消耗 1 条能量槽,队友会替换原本场上的队员,同样在刷结局时完成。

### Excelsior! 10 点

**取得条件:**使用 10 次 Team Aerial Combo (限街机或在线模式)

**成就说明:**用地面 S 将对手挑空后随之跳起使用空中连段时,输入上下左右任意方向 +S 就会换队员上场继续追打,刷街机模式结局时顺便取得。

### Big Bang Theory 30 点

**取得条件:**用 Hyper Combo 终结对手 30 次(限街机或在线模式)

**成就说明:**Hyper Combo 就是通常说的超必杀技,需要消耗 1 或 3 条气槽,在刷结局时多用超杀完成最后一击即可。

### Galactic Smasher 40 点

**取得条件:**用 Crossover Combination 终结对手 30 次(限街机或在线模式)

**成就说明:**使用合体超杀完成最后一击,P1+P2 同时按便可发动,消耗 2 至 3 条能量槽,在刷结局时可多多使用。

### Wreak "Havok" 10 点

**取得条件:**在比赛中使用一次 X-Factor (限街机或在线模式)

**成就说明:**一场比赛中只能使用一次 X-Factor,发动方法是 L+M+H+S 四键同时按。

### Turn the Tables 10 点

**取得条件:**完成一次 Team Aerial Counter (限街机或在线模式)

**成就说明:**对手在使用空中换人连击时,我方刚好与对手输入的指令一致,那么就可以中断对手的连击。这种情况在街机模式中不容易遇到,最好是和朋友配合,在网战中完成。

### One Step Ahead 30 点

**取得条件:**完成 50 次 First Attack (限街机或在线模式)

**成就说明:**在开局时率先命中对手,注意是命中,对手防御时不算。在刷结局过程中可累积不少次数。

### Avengers Assemble! 15 点

**取得条件:**由钢铁侠、雷神托尔、美国队长组队赢一场比赛(限街机或在线模式)

### Badds to the Bone 15 点

**取得条件:**由钢铁侠、斯宾塞、魔多客组队赢一场比赛(限街机或在线模式)

### Darkstalkers 15 点

**取得条件:**由莫妮卡、弗利西亚、泪泪组队赢一场比赛(限街机或在线模式)

### Weapon X 15 点

**取得条件:**由金刚狼、死侍、X-23 组队赢一场比赛(限街机或在线模式)

### Female Flyers 15 点

**取得条件:**由凤凰女、暴风女、莫妮卡组队赢一场比赛(限街机或在线模式)

### Whose Side Are You On? 20 点

**取得条件:**在线模式中让美国队长 VS 钢铁侠,反之亦可。(限在线模式中)

### Fate of Two Worlds 20 点

**取得条件:**在线模式中让隆 VS 金刚狼,反之亦可。(限在线模式中)

### Duty and Deus Ex Machina 20 点

**取得条件:**在线模式中让美国队长 VS 魔多客,反之亦可。(限在线模式中)

### Copy This! 20 点

**取得条件:**在线模式中让蜘蛛侠 VS 模仿大师,反之亦可。(限在线模式中)

### Raccoon City Incident 20 点

**取得条件:**在线模式中让克里斯 VS 威斯克,反之亦可。(限在线模式中)

### Fate of the Satsui no Hadou 20 点

**取得条件:**在线模式中让隆 VS 豪鬼,反之亦可。(限在线模式中)

**成就说明:**以上成就要是在网战时碰运气的话可能要花不少的时间,建议两个好友商量好,在玩家对战中可以非常迅速地搞定所有 VS 型成就。

### Brave New World 10 点

**取得条件:**游玩在线模式中的任意模式。

### Steel Battalion 20 点

**取得条件:**防御 100 次(限街机或在线模式)

### Passport to Beatdown Country 10 点

**取得条件:**在所有的场地战斗过

**成就说明:**刷街机模式的过程中只有一个场地不会出现,那就是练习模式的场地,在那里补一场对战即可。

### Full Roster 40 点

**取得条件:**在线模式中与所有的角色对战过

**成就说明:**有些角色的使用率实在很低,所以最好还是找好友配合解决,最少打 12 场即可,DLC 角色不计算在内。

### Who Will Answer the Call? 10 点

**取得条件:**进入一个有 8 名玩家的对战房间

**成就说明:**在人比较多的时间段去搜房间,见到有五六个人的房间就进去等着。非常有意思的是,如果你是最后一个进入八人间的,那么其他人可能会向你欢呼致意,因为他们的成就也同时解开了。

### A Hero Stands Alone 10 点

**取得条件:**不使用援护赢一场比赛(限街机或在线模式)

### Need a Healing Factor 10 点

**取得条件:**不使用防御赢一场比赛(限街机或在线模式)

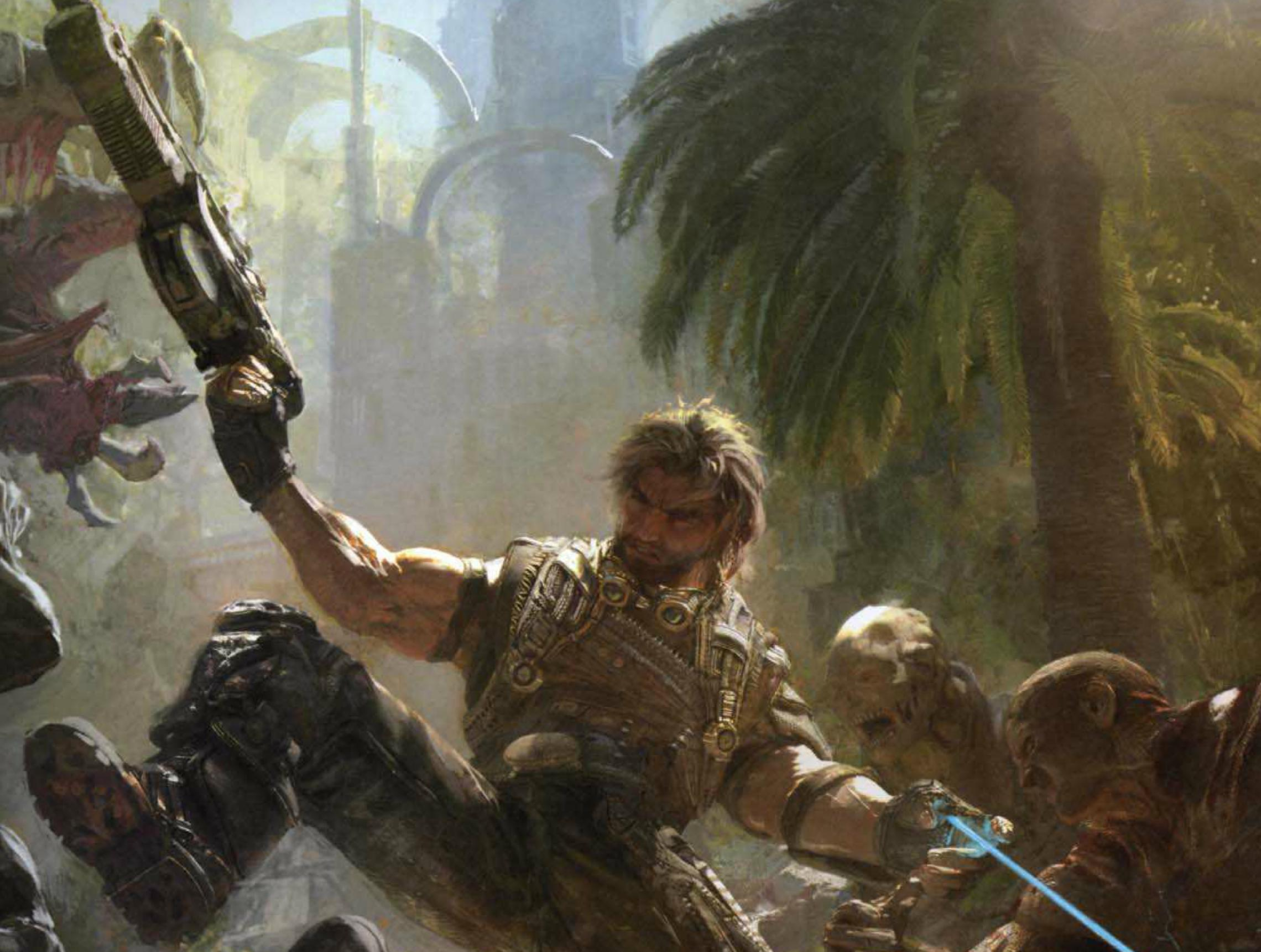
### School for the Gifted 15 点

**取得条件:**在线 RANK MATCH 中取得五连胜

**成就说明:**如今《MVC3》的高手如云,而初学者中用飞行道具打消耗战、用判定强的角色摸奖的人也不在少数,所以五连胜对于初心者来说还是有点麻烦的。不过本作有一个极大的漏洞可钻,那就是使用 S/L 大法! 搜索时搜与自己同级别的对手,如果赢了,就备份存档,输了的话就退出游戏,将之前的存档重新复制回去,你会发现连胜数没有被中断。如此反复操作,五连胜不在话下。



卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织



《子弹风暴》，一款反传统的主视角射击游戏，它的出现仿佛是用能量鞭把其他射击类游戏从角落里拉到面前，然后狠狠地踹上一脚，最后用子弹轰掉它们的脑袋。在这个游戏中不会有曲折离奇的故事情节等着你，你也不用满世界找弹药，找掩体，你所要做的就是痛痛快快地大干一场，用各种稀奇古怪的方法把敌人都虐个遍。

# BULLETSTORM

| 子弹风暴 | | EA | | 主视角射击 |
|---|---|---|---|---|
| X360 | Bulletstorm | | | 美版 |
| | 2011年2月22日 | | 1～4人 | 59.95美元 |
| | 无对应周边 | | | |

文 天骄　美编 anubis

# 操作指南

| | |
|---|---|
| 移动 | 左摇杆 |
| 查看四周 | 右摇杆 |
| 蹲 | 按住左摇杆（注） |
| 瞄准 | LT |
| 射击 | RT |
| 能量鞭 | LB |
| 蓄力攻击 | RB |
| 切换武器 | Y/ 十字键 |
| 奔跑 | 按住 A |
| 换弹 / 使用 | X |
| 踹 | B |
| 滑铲 | 双击 A |
| 技巧杀人统计表 | BACK |
| 暂停 | START |

注：游戏的蹲和“光环”系列一样需要按住才行，游戏过程中非常不方便，强烈建议各位玩家在操作设置里面把“CROUCH ON TOGGLE”给选中。



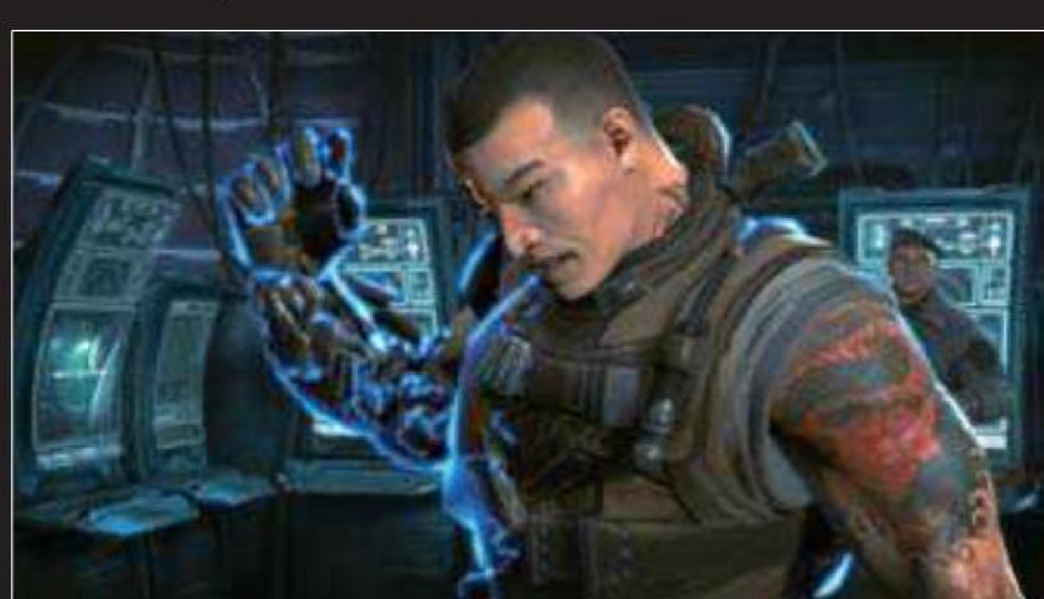

# 人物介绍




## Ishi Sato　艾希・佐藤

佐藤出生富人之家，他的父亲高斯是佐藤家族殖民地的发展者。当艾希进入军事学院的时候，高斯为其提供了充分的资金让他足够买下一座城市，仅仅为了劝阻他的儿子不要加入警队。但艾希对他的父亲说：“如果战争不结束，你给我的这些财富将毫无意义！”

格里森和艾希在训练中，成为了最要好的朋友。但是部队的一些做法让艾希质疑军队在他们执行任务前都没有被告知真相，后来通过自己的父亲，艾希证实自己的怀疑是正确的，从此，艾希开始了另一种生活。



## Rell Julian　瑞尔・朱利安

瑞尔是一位炸药专家，他非常的风流并且嗜酒如命。瑞尔一直在进步，但在学校表现不佳，不过他总是表现出超乎常人的天赋。瑞尔是一个无畏困难的英勇战士，他希望每个人都站在他的一边。瑞尔和格里森从出生开始就保持这无间的友谊。

## Grayson Hunt　格里森・亨特

格里森是死亡回声的队长，目前是宇宙海盗帮的领导者。他们小队一直在服从萨拉诺的命令，做一些“脏活”，但他们都认为他们所做的一切都是让整个城市变得更美好。但一次任务中佐藤发现了真相，原来他们一直都充当了政府的刽子手。事情败露的萨拉诺下令追杀死亡回声，一行人逃命过程中偷走了 Battleliner 号逃到宇宙中。亨特开始嗜酒并沉沦下去，并且发誓一定要不顾一切代价让萨拉诺血债血还。

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

## Dr. Whit Oliver 惠特·奥利佛

惠特是这个团队的创始者。他是一个南方人，来自田纳西州，身上散发着绅士的魅力。他也是一个非常优秀的外科医生。如果你中枪了，惠特会治愈你。他是工程师也是医生，最早发明了“骇客焊接法”的肢体更换手术。为战士更换机械肢体他只需要两分钟。他和格里森并不总是意见一致，惠特总是站在艾希一边。

## General Victor Sarrano 维克多·萨拉诺

萨拉诺是CCUR中的领导者，他是银河系最有权势的人。他多年以来都是人类联合会的维和主义者。他一直致力于平息各种战斗，并希望用武力以外的手段来解决所有矛盾。他有一支最值得信任的雇佣军，但没有人知道成员长什么样子。据说这些成员只是进入殖民地维持当地的秩序。

## Trishka 崔西卡

崔西卡是一个被暗杀的人类领袖的女儿。虽然她没有看清是谁杀害她的父亲，但她毕生致力于成为一个精英刺客，因为也许有一天，她会发现杀害她父亲的凶手，并为父亲报仇。她加入了终极回声（Final Echo），这个组织是由由萨拉诺所引导，她是小队里的刺客。崔西卡身手敏捷，是一个从来不说废话的士兵。





# 武器资料

## Final Echo Instinct Leash



能量鞭，贯穿游戏始终的好东西！能把远处的敌人拉扯到自己跟前进行虐杀；升级后还能蓄力，能把敌人和爆炸物统统抽到空中进入滞空状态。

| | |
|---|---|
| 取得章节 | 序章 |
| 解锁蓄力槽所需点数 | 3800 |
| 购买蓄力槽所需点数 | 500 |

| 项目 | 花费点数 | 容弹量 |
|---|---|---|
| 蓄力重击1 | 1000 | 6 |
| 蓄力重击2 | 1300 | 9 |

## Peacemaker Carbine (PMC)



PMC突击步枪，游戏中最常用到的武器之一；解锁后的蓄力攻击威力巨大，能把敌人直接轰杀至骨架。

| | |
|---|---|
| 取得章节 | 序章 |
| 解锁蓄力槽所需点数 | 3200 |
| 购买蓄力槽所需点数 | 180 |

| 项目 | 花费点数 | 容弹量 |
|---|---|---|
| 弹药容量1 | 800 | 500 |
| 弹药容量2 | 1000 | 600 |
| 蓄力升级1 | 1200 | 6 |
| 蓄力升级2 | 1600 | 9 |

## Screamer



尖叫手枪，枪管前面插有火箭，在引爆被命中的敌人的同时，也让周围的敌人浑身着火；蓄力射击能直接把敌人送上天际。

| | |
|---|---|
| 取得章节 | 1-3 |
| 解锁蓄力槽所需点数 | 2400 |
| 购买蓄力槽所需点数 | 200 |

| 项目 | 花费点数 | 容弹量 |
|---|---|---|
| 弹药容量1 | 800 | 48 |
| 弹药容量2 | 1000 | 64 |
| 蓄力升级1 | 1200 | 6 |
| 蓄力升级2 | 1600 | 9 |

## Flailgun



枷锁枪，杀BOSS利器，射出的锁链能把敌人困住然后再引爆，非常刺激；蓄力射击能直接把敌人切成两半。

| | |
|---|---|
| 取得章节 | 2-1 |
| 解锁蓄力槽所需点数 | 2200 |
| 购买蓄力槽所需点数 | 250 |

| 项目 | 花费点数 | 容弹量 |
|---|---|---|
| 弹药容量1 | 800 | 14 |
| 弹药容量2 | 1000 | 18 |
| 蓄力升级1 | 1200 | 6 |
| 蓄力升级2 | 1600 | 9 |

## Boneduster



碎骨霰弹枪，和普通的霰弹枪不一样，这枪是四管，当然威力也更巨大，还有吹飞特效；蓄力射击同样能把敌人轰成两截或打成骨架。

| | |
|---|---|
| 取得章节 | 2-2 |
| 解锁蓄力槽所需点数 | 3600 |
| 购买蓄力槽所需点数 | 1000 |

| 项目 | 花费点数 | 容弹量 |
|---|---|---|
| 弹药容量1 | 800 | 28 |
| 弹药容量2 | 1000 | 36 |
| 蓄力升级1 | 1200 | 6 |
| 蓄力升级2 | 1600 | 9 |

## Head Hunter



猎头者狙击枪，游戏中最有趣的武器之一。子弹出膛后能控制子弹的飞行方向，让被瞄准的敌人闻风丧胆，疲于奔命；蓄力射击是引爆子弹，同样威力不俗。

| | |
|---|---|
| 取得章节 | 3-1 |
| 解锁蓄力槽所需点数 | 2800 |
| 购买蓄力槽所需点数 | 220 |

| 项目 | 花费点数 | 容弹量 |
|---|---|---|
| 弹药容量1 | 800 | 15 |
| 弹药容量2 | 1000 | 20 |
| 蓄力升级1 | 1200 | 6 |
| 蓄力升级2 | 1600 | 9 |

## Bouncer



跳跳炮，同样是游戏中充满乐趣的武器之一。敌人被普通射击击中后，直接变成碎块；武器的最大亮点在蓄力射击上，炮弹会原地弹跳，敌人撞上去直接粉碎，而且敌人越多弹得越欢乐。

| | |
|---|---|
| 取得章节 | 4-2 |
| 解锁蓄力槽所需点数 | 2600 |
| 购买蓄力槽所需点数 | 500 |

| 项目 | 花费点数 | 容弹量 |
|---|---|---|
| 弹药容量1 | 800 | 15 |
| 弹药容量2 | 1000 | 20 |
| 蓄力升级1 | 1200 | 6 |
| 蓄力升级2 | 1600 | 9 |

## Penetrator



渗透者电钻枪，游戏中最后一把武器，同样威力惊人。值得一提的是，蓄力后，不用着急把钻头射出去，滑铲到敌人堆里面，然后就目睹敌人们的惨死吧。

| | |
|---|---|
| 取得章节 | 6-1 |
| 解锁蓄力槽所需点数 | 3000 |
| 购买蓄力槽所需点数 | 200 |

| 项目 | 花费点数 | 容弹量 |
|---|---|---|
| 弹药容量1 | 800 | 18 |
| 弹药容量2 | 1000 | 22 |
| 蓄力升级1 | 1200 | 6 |
| 蓄力升级2 | 1600 | 9 |



# 流程攻略

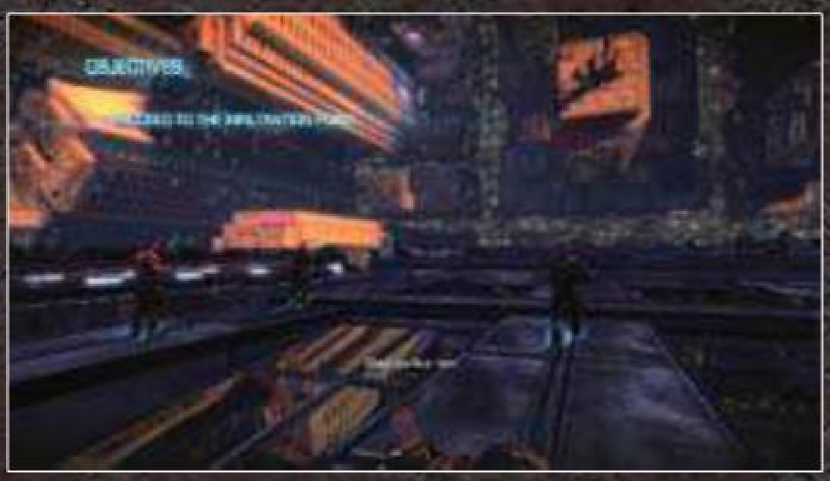
## 序章 On the Road to Hell




游戏一开始依然是雷都打不动的训练关卡，子弹无上限，敌人孱弱，毫无难度可言。虽然游戏的操作相比其他同类型游戏有点出入，但稍微熟悉FPS游戏的玩家都能轻松上手。通过审讯敌人很自然地学会游戏的特色操作。之后会操作乘坐的飞船攻打敌人的母舰，由于实力悬殊过大，这里的战斗是强制失败的。

剧情至格里森的回忆。进入另一个场景，这里是繁华的城市，主角和同伴一行人居然在大厦的外壁行走?！跟着同伴前进，处决要暗杀的对象。之后就要进入游戏的战斗部分了。和大多数FPS游戏一样，瞄准射击是标准流程，但是游戏提供的弹药不多，游戏用意很明显：鼓励玩家多利用场景和技巧杀人，就如游戏的宣传语一样——技巧杀敌。这里的战斗不难，要注意敌人喜欢过来跟你肉搏，用脚踹过去就能进入游戏的招牌“子弹时间”。之后可以根据自己的喜好来虐杀敌人。坚持几分钟后强制进入剧情。

回到游戏主线，主角的好友兼战友艾希已经阵亡。但是医生能对他进行改造来给予他第二次生命，而主角就和队友出去杀敌掩护。这里就需要利用场景杀人，直接把敌人踹过去电死即可。利用滑铲来到飞船外面，这里能得到游戏的“能量鞭（Leash）”。这个神器能把敌人拉扯到面前并让他进入“子弹时间”，之后就能好好折磨了，需要经常用到。回到飞船后艾希的改造差不多完成了，但是敌人也攻进来了。这里牺牲掉了两名队友，只剩格里森和艾希逃出生天。

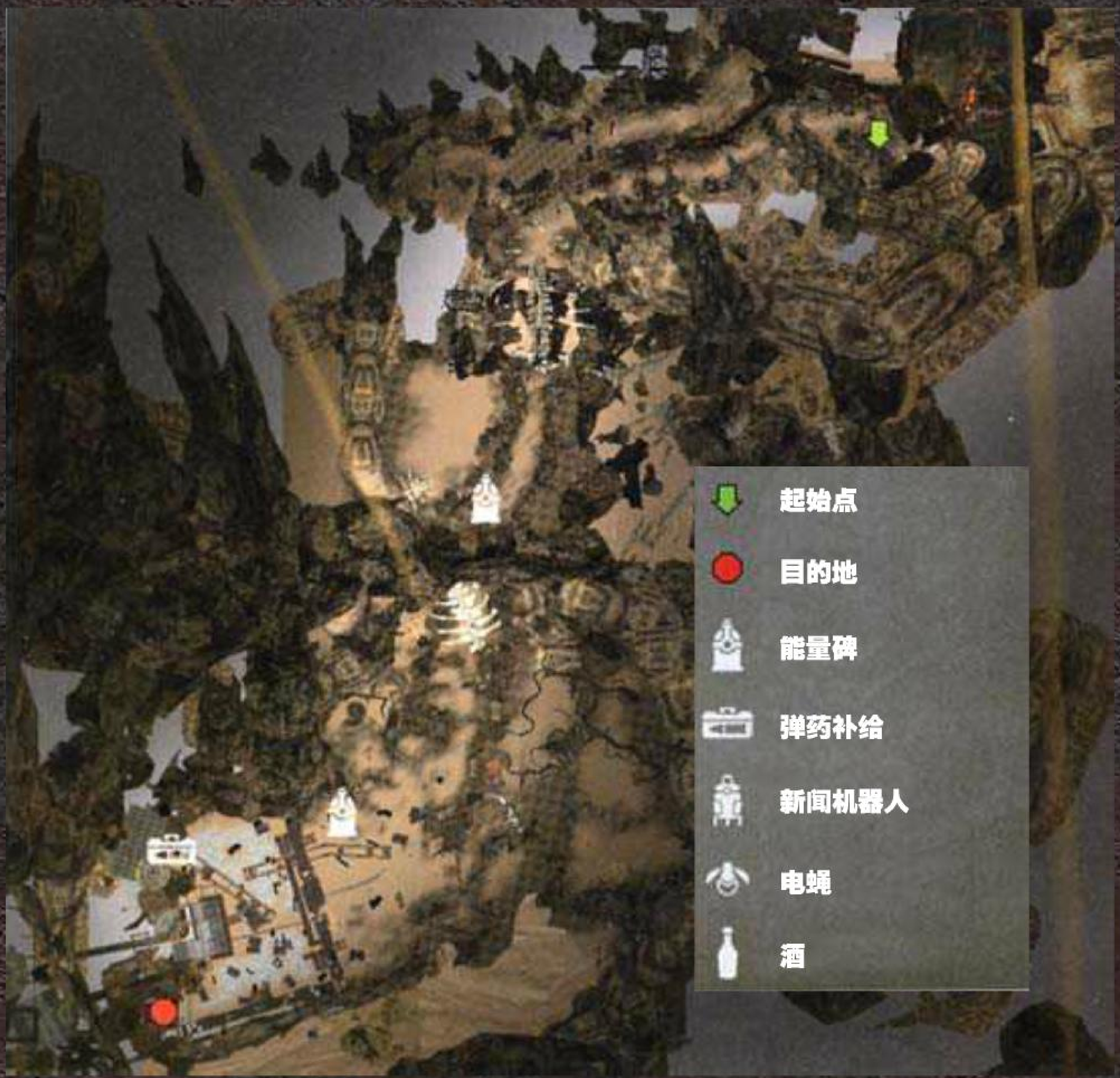


## ACT1 Stycian Badlands




前面的开胃菜后，游戏从这里正式开始。刚开始走不多远就能看见“补给站（Dropkit）”，用能量鞭跟它建立连接后，就能在这里给自己的武器升级，查看每把武器的挑战项目以及每个难度的数据统计。而武器升级靠的是技巧杀敌获得的点数。一般情况下，单纯用子弹杀敌获得的点数最少；但借助能量鞭或者利用场景中的道具杀敌，不仅能完成各种技巧杀敌挑战，而且所得的点数也是非常可观的。因此鼓励大家多多创新，用天马行空的方式杀敌。

当出现特殊剧情时画面中出现提示按住LT观看，这时候要迅速按下，按得越及时得到的点数越多（说到底就是看你反应能力）。除了剧情提示以外，特殊QTE时也会根据按键的时机来获得点数。







来到地下，建议开门前在补给站先升级一下自己的武器，比如弹夹容量和蓄力攻击，因为蓄力攻击威力非常惊人，而且这一关很有用。来到停机库，这里的战斗有点小难，因为敌人在楼上，我们需要蹲在箱子后面等待时机，当敌人都去攻击艾希的时候就用能量鞭拉一个敌人过来虐杀。之后的直升机也能用能量鞭直接扯爆，扯住后出现力度槽，需要在正确时间按下LB才能成功。

经过一个大斜坡来到一个有转轮机枪的平台处，这里的直升机利用场景中提供的机关枪不难解决。前进后会有攀爬QTE，时机掌握得好会有额外的点数加成。之后便是本关的迷你BOSS。BOSS看似很强刀枪不入且用能量鞭抓取不能，这里我们要回归传统FPS游戏的杀敌方式，把子弹都倾泻到他的身上，用不了多久他就会埋头休息，这时候用能量鞭扯掉他的头盔，然后任你鱼肉了。注意他的机枪火力非常猛，蹲在箱子后面等待进攻时机吧。如果你嫌这样打太麻烦了，那就用前面提到的蓄力攻击来打，省事又省力。



之后是爽快的火车车轮战，战斗部分非常非常大气，大转轮也是魄力十足！刚开始杂兵乘坐的吉普车很容易就打爆了，之后又会来直升机。这里推荐用能量鞭直接扯烂它们，因为在这里能量鞭是BUG级的武器，无视攻击距离。接着会出现一架放“鱼雷”的机，它本身没有攻击判定，鱼雷飞分别冲着火车的两边过来，打爆即可。当大转轮要靠近我们的火车时，打爆铁路边上的油罐（红色的，非常显眼）能改变大转轮的滚动轨迹。剧情后进入下一章。











## CHAPTER 3: WHATEVER IT IS, IT'S PISSED







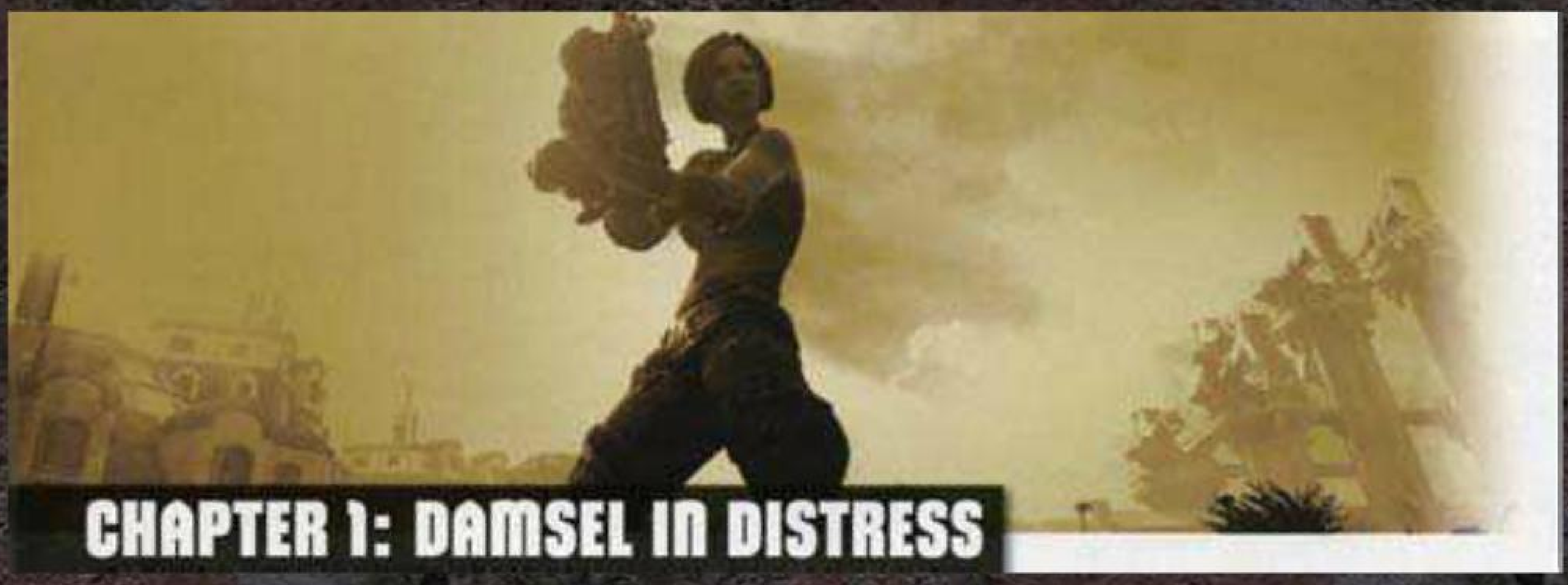
两人醒来后继续行动，从绳子滑下，进入山谷的场景。值得一提的是这里的场景非常壮丽，美工太给力了！没走多远会出现拿着“尖叫手枪”的新敌人，用能量鞭直接抓取不能，需要先用枪把他们打出硬直。当然冲上去用脚踹是最省事儿的。干掉他们后获得新武器。清理完毕后进入山洞，从平台下去就会碰到许多巨大的蛋挡住了道路，没办法，只能打破这些蛋。用脚踹即可，省弹药。需要说明一下，这里有两条分支路线，第一次不管走哪边都是死路，之后激怒了怪物后再从另一边通过。这时必须要在 85 秒内逃出山洞，一路往上跑，没什么难度。到了直升机处，艾希修好了动力装置，然后乘坐飞机逃亡，这时候大怪物会追过来，需要 QTE 开枪打落前面坠落的火车来阻止怪物。之后本关结束。






TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
RESEARCH
XBOY

## ACT2
# Paradise Lost



CHAPTER 1: DAMSEL IN DISTRESS

一开始就发现对面有座巨大的城市，前行后艾希会提醒你用能量鞭扯下废弃的列车厢来制造通路。进入前面的建筑，桌上有两瓶酒，喝掉会让视角变得模糊，喝掉20瓶和打烂20瓶都有成就拿。笔者发现只要喝掉两瓶后马上读取存档点就能重复喝，而且累积在总数里面，非常方便。上舞台后干掉迷你BOSS，捡起他的转轮机枪再干掉冲进来的杂兵。之后会遇到新的自爆敌人，别让他冲过来靠近你，而且被他的武器套住炸一下不是开玩笑的，高难度下直接就挂了。干掉这些疯狂的自爆者后，获得他们的武器，一种能把敌人给套住然后引爆的神器——枷锁枪！

继续向前推进会遇到一名女战士，但是骂了主角几句后就跑了。之后依然是迷你BOSS和杂兵战，BOSS依然是那个BOSS，但是更皮糙肉厚了，打法和前面的一样。干掉迷你BOSS后下面会来一群杂兵，捡起BOSS的转轮机枪扫射吧，毫无压力。之后本章结束。







CHAPTER 2: WORST FAMILY FUN VACATION EVER

这里能在补给站里购买“碎骨霰弹枪”，由于游戏只能携带三种武器，怎么取舍看玩家自己咯。之后进入微型城市模型，在这里战斗很有奥特曼VS怪兽的感觉。这里依然没有难点，杀敌完毕后开启机关，结果刚才看见的机械恐龙居然复活了?！这次格里森和艾希真的成奥特曼了……从地下通道绕过正在暴走的恐龙，刚想打开大门，没想到它居然冲进来了，干掉恐龙脚下的杂兵能取得怪物的遥控器，没错，现在开始就能控制这头大怪物了，而且指哪儿打哪儿，非常好用！关底需要清理两边建筑的杂兵和直升机，需要注意的是，直升机因为飘忽不定，所以瞄准上有点困难。另外怪物打着打着会自动往前走，导致打不到盘旋在头顶上空的直升机，这时候需要及时把大怪物叫回来。由于这里敌人的火力比较猛，所以一定要利用建筑的房间来掩护。最后怪物撞开大门掉入深坑毁坏，本章结束。



## ACT3
# The Dam



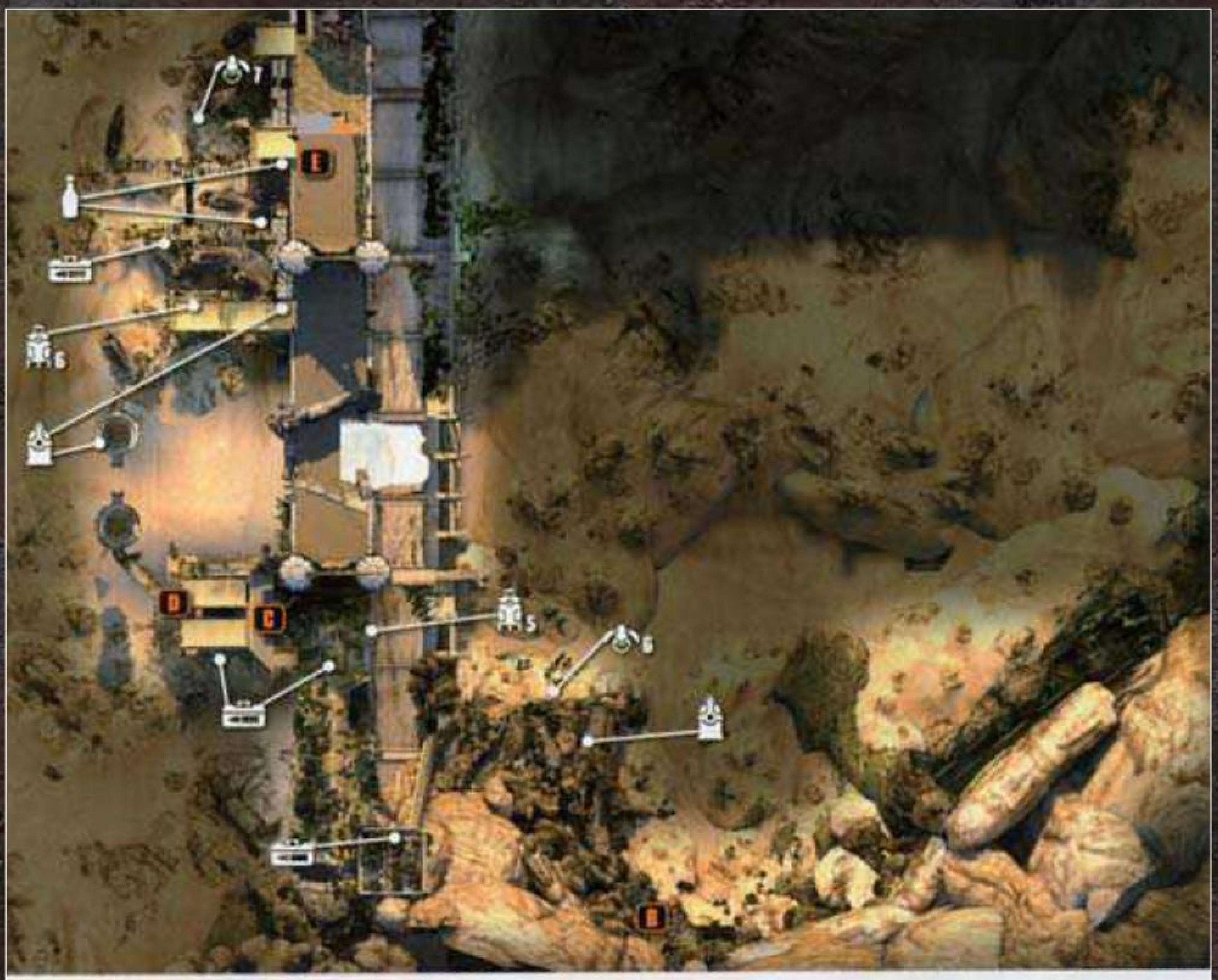
CHAPTER 1: ONE SNIPER MEANS A DOZEN

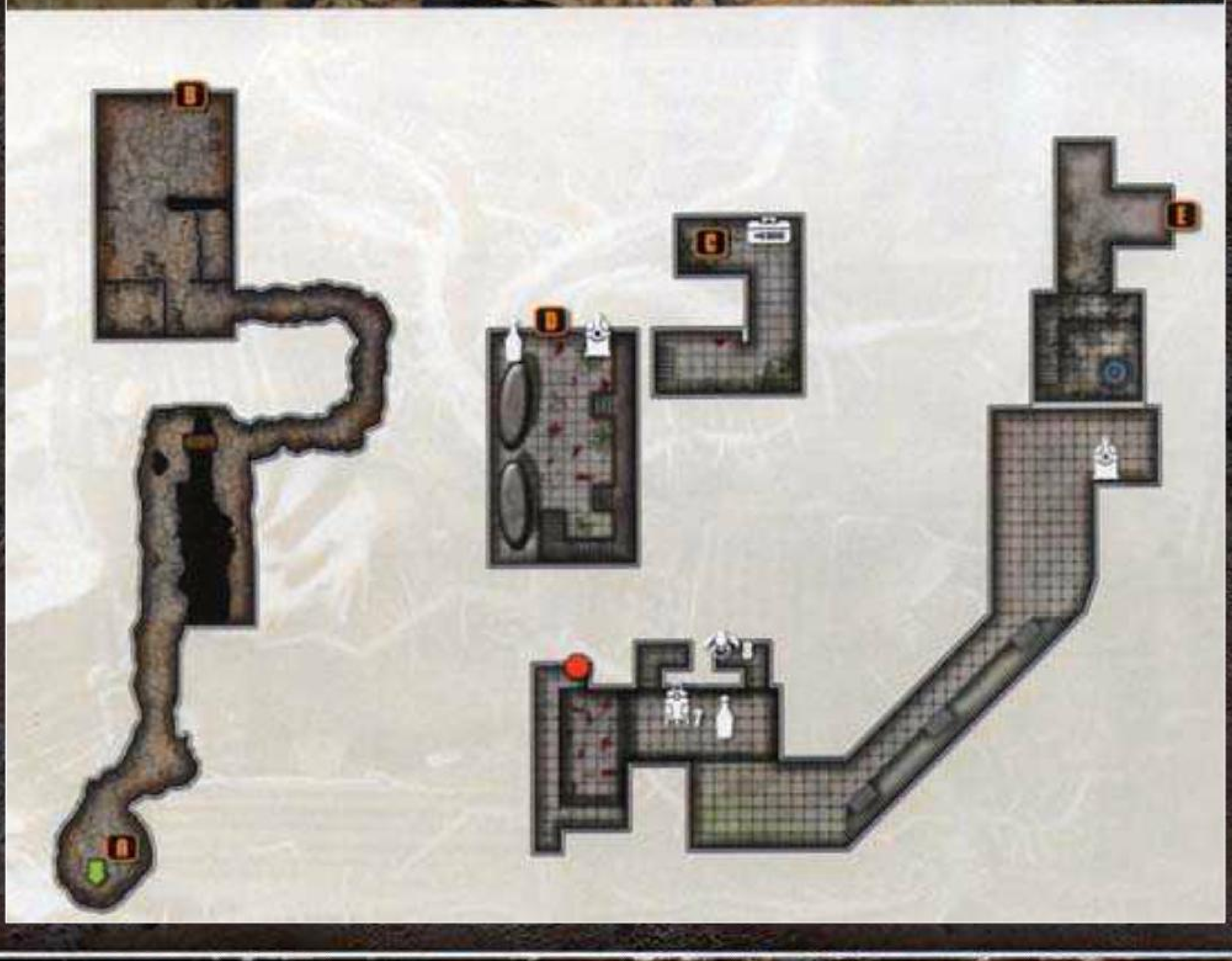
一出来需要滑行一段路程，然后到达水电站外围。这里风景无限好，而且目标很明确，就是要到水电站那边寻找刚才的女战士。这一章也可以升级能量鞭的蓄力攻击了。本章出现了长着一副骷髅脸的敌人，

能量鞭直接抓取不能，同样需要先把它打成硬直状态。近身用脚踹的话那些家伙居然知道闪避，当然在墙角踹或者滑铲它就没办法了。还有一种给力的新敌人——狙击手。干掉之后取得“猎头者狙击枪”，这枪趣味性十足，不仅能自动标示敌人的位置，而且扣动扳机后能进入子弹的视角，更爽的是能操控子弹的弹道，这分明就是从从“刺客联盟”里借过来的嘛！更喜感的是，只要子弹接近敌人后，他们便会发疯似地跑开，而且有些还会逆向跑动，因此杀掉敌人虽然容易，但是爆头就变难了。不过相应的，爆头所得的点数也就更高了。之后的战斗也是骷髅脸的敌人，如果远处的狙击手身旁刚好有个油桶，用狙击枪打爆炸死一片还能完成技巧杀人挑战。

之后没什么难点了，跟着目标指示跑就行了，最后乘坐电梯，本章结束。








主角们失望地发现目的地没有女战士，这只是敌人利用她的通讯装置设好的一个圈套。这里的敌人大多在楼上，用狙击枪能起到事半功倍的效果。如果弹药不够，场景中的补给站还能随时补给。之后来到有熔炉的场景，看到女战士其实被敌人抓走了，我们要做的当然去英雄救美。到达熔炉下层的时候会遇到非常多的敌人，这里推荐能量鞭的蓄力攻击，一扫一大片！解决完敌人后开门发现……这位女战士非但没有受到伤害，反而在不停折磨这些怪物，汗！剧情后女战士成为队友。她叫崔西卡。

来到户外场景，这里都是能抓能踹的敌人，当然杀起来就更加轻松了。凡是上下空间比较狭窄的场景顶上一般都有可以用来害死敌人的东西，比如电线啊，钢筋啊。这时候用能量鞭的蓄力攻击能非常有效地群杀敌人，值得玩家好好掌握。来到水坝上，发现没路了就用能量鞭扯掉水轮上的零件来当路。最后正是因为把这些零件扯掉了，导致水电站溃堤，走投无路的情况下三人只能从水坝跳下去，本章结束。



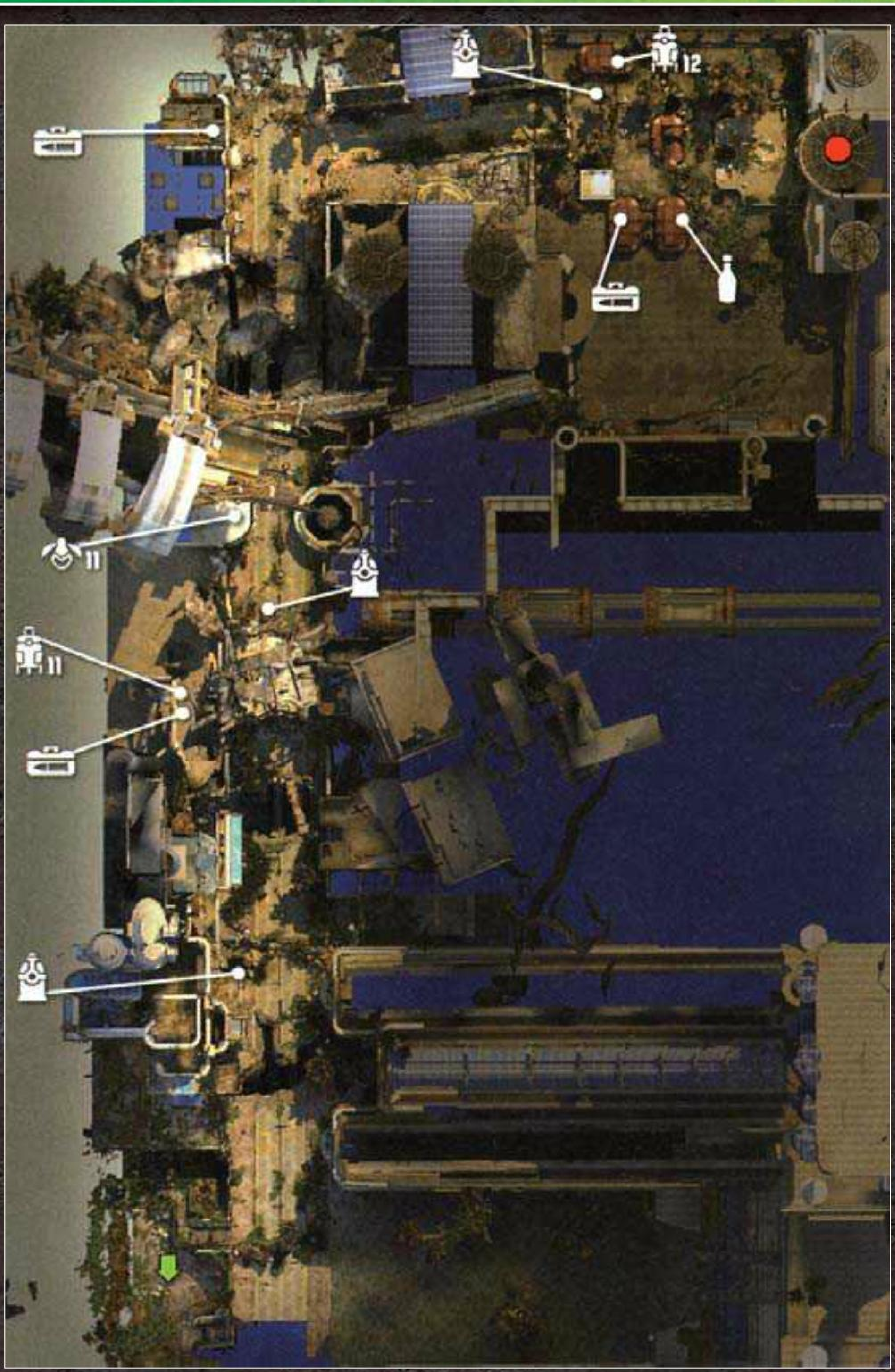
## ACT4
# Forbidden Zone



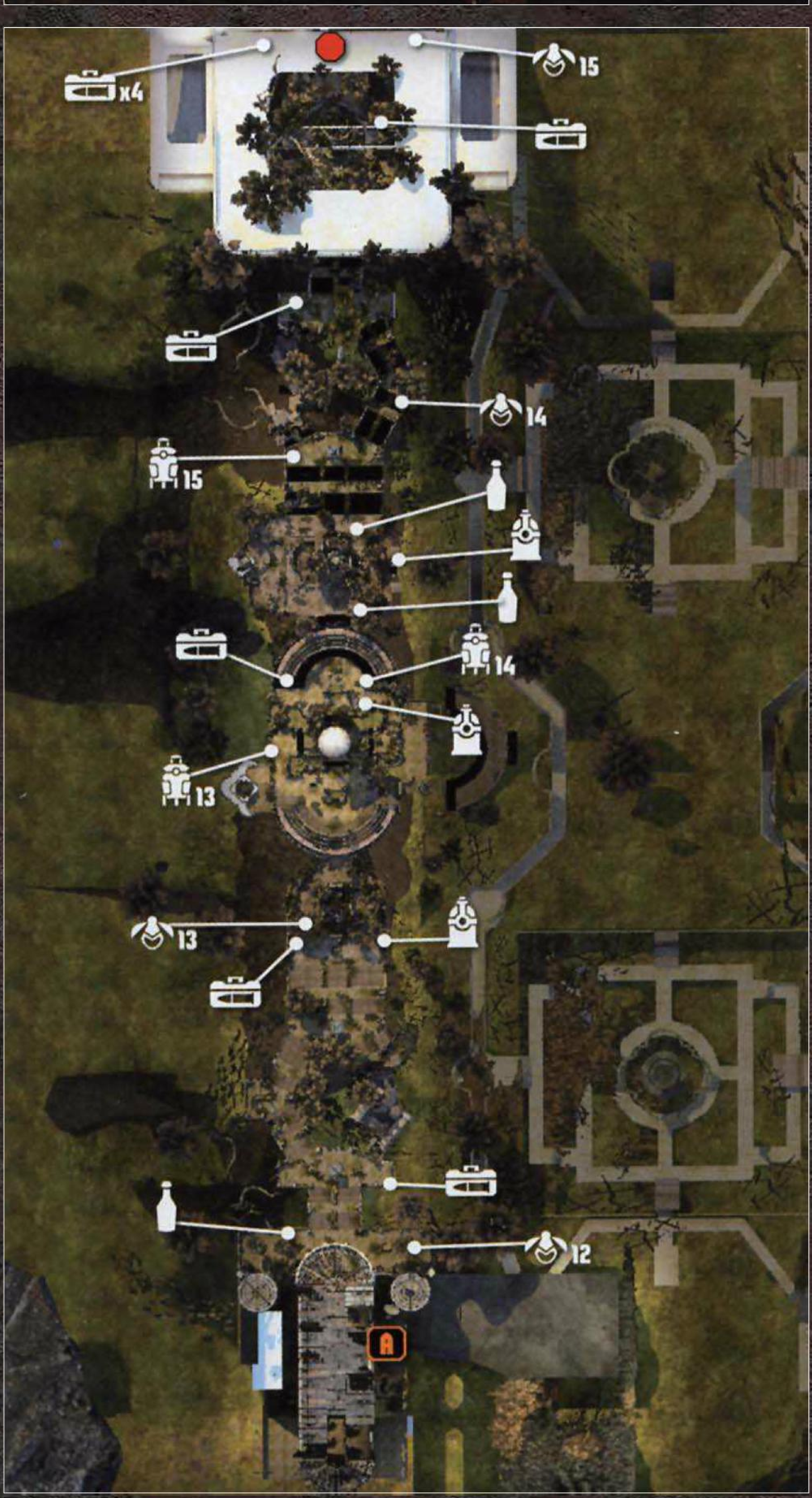

城市关卡。这里有一种黄色的球形植物可以踢过去套在敌人的头上，然后拉过来虐杀，非常有趣。注意很远的地方有狙击手，建议优先干掉。

剧情后发现前进的路被封死，崔西卡给了主角15秒的时间来思考怎么通过，这里需要转身抬头打掉很醒目圆球，等圆球滚下来就能撞开大门形成新的道路了。当然你什么也不做崔西卡也会帮你的，不过亲自打下来能解开一个成就。错过的玩家可以读取存档点来完成。走过刚打通的路后是迷你BOSS战，其实就是前面的BOSS套了个马甲换了把武器。他的第一形态需要跟他绕圈打爆背上的背包，马甲打没了之后就是前面BOSS的样子了，战法也跟前面完全一样。杀死BOSS后得到新武器，另一把强到逆天的跳跳炮。之后本章结束。

TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
RESEARCH
XBOX









这里会出现一种泛绿色的植物，爆炸之后会是让队友互殴……如果一群敌人的中间夹杂了这个东西，哼哼，你懂的。上到地面看见超巨大藤蔓怪物。它居然把艾希给吞下去了。现在的任务就变得很简单了，拯救艾希。这里有许多食人花，如果不小心被抓住了需要连打 B 来摆脱。之后依然是万年不变的迷你 BOSS 战，如果想省事的话，用狙击枪打头，能在一个弹匣内无伤解决。

来到最上层，这里有相当数量的球形植物和食人花，踹一个植物给食人花吃就能解开一个成就。通过一个走廊后，迎来了本作第一场传统意义上的 BOSS 战！太感动了！

这个 BOSS 是吞掉艾希的巨型藤蔓植物！首先需要打它一下才能激活它。它的血量显示有两行，一般情况下是长长的一条，当被打出弱点后在血量槽下面会出现 5 个红色格子，代表 5 处弱点。打掉一个消失一个。在第一形态给予它一定伤害后会出现红色的脓包，打爆 5 个进入第二形态；第二形态是 BOSS 跑到天花板上贴住，同样给予一定伤害后 BOSS 掉到地面，露出 5 处触手，全部打掉后进入第三形态；这个形态的 BOSS 同样贴在天花板上，但是颈部出现红色弱点，把子弹都发泄到它的脖子上吧！这场战斗不要离 BOSS 太近，否则会被拖上去。周围都有弹药补给，所以不用担心弹药问题。






CHAPTER 3: ITCHIN' TO CRUMBLE

本章一开始就是试玩版的场景——一座被毁灭的城市。接下来连续的战斗压力也不是很大，多利用场景的物品杀敌能起到事半功倍的奇效。配合几乎不间断的热血音乐，这一段非常爽快！到后半段后有拿着机枪迷你BOSS，在经历过刚才的植物BOSS后它显得太EASY了。接着会触发大楼崩坏的剧情，需要在限定时间内跑到电梯处，在逃跑过程中会有杂兵干扰，滑铲过去就行了。逃出大楼本章结束。



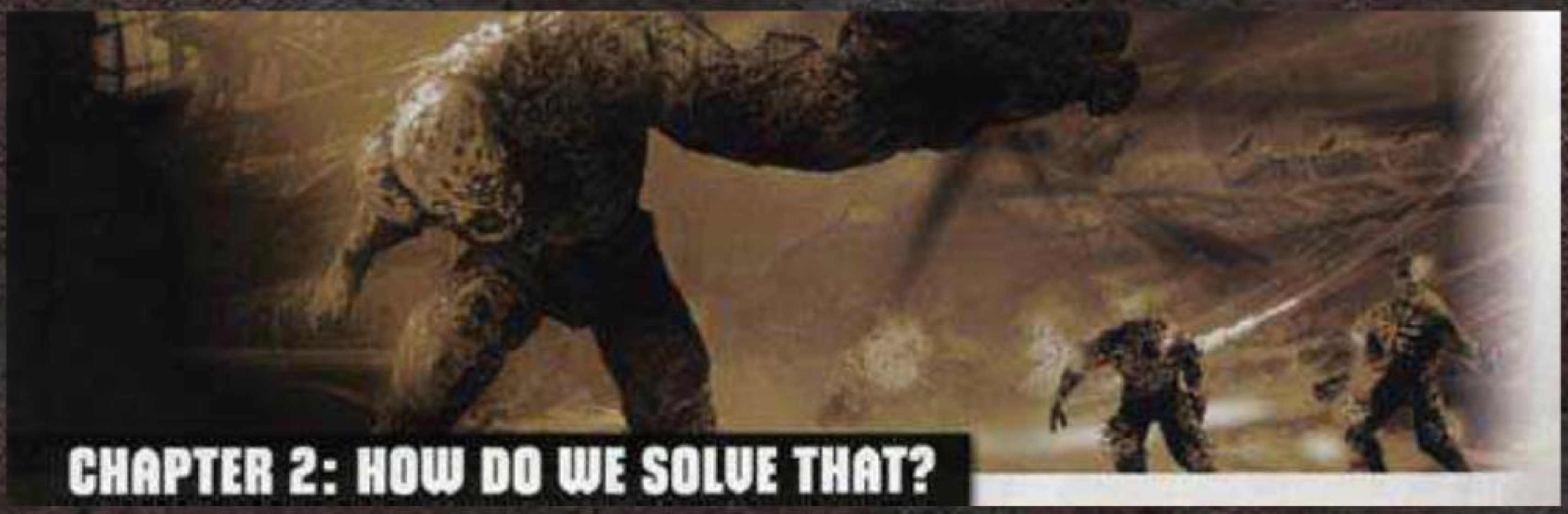


## ACT5
# Burnout Paradise

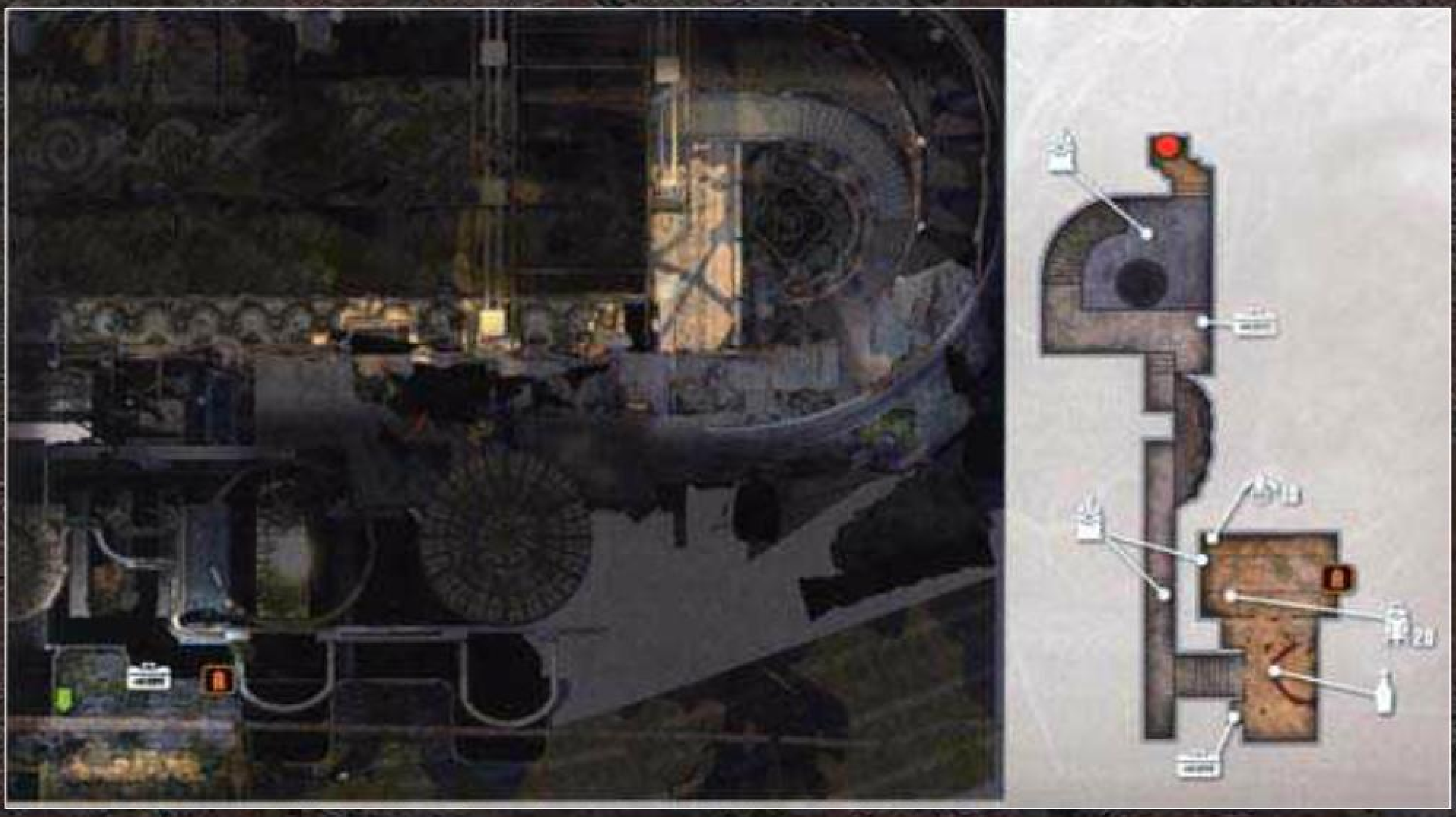

CHAPTER 1: CRASH RESISTANT

开始不久的户外场景有一大段战斗，主要敌人是带着骷髅面具手拿霰弹枪的壮汉，他会主动过来把你踹开。对付他也不难，能抓能踹能铲（简称“三能”）。接着久违的直升机再次登场了，还是推荐用能量鞭直接扯下来。之后又会从来时的路上刷出不少敌人，其中还有一个拿着跳跳炮的迷你BOSS。这里要重点说下这把跳跳炮，绝对是杀敌利器，蓄力攻击是子弹在原地不停地弹，敌人越多弹得越欢，只要放置在敌人冲过来的必经之路上，就慢慢欣赏敌人分尸的好戏吧。清理完敌人坐上轻轨。在行进过程中会有敌人跳上来骚扰，之后轻轨坠落，本章结束。





CHAPTER 2: HOW DO WE SOLVE THAT?

本章一开始就有新怪物登场，不管外型还是动作都和“战争机器”系列的女兽人非常神似，只是小了几号。它们的速度非常快，被围住就只能说拜拜，不小心被围最好使用滑铲。他们身上有红色的脓包，那就是它们的弱点，打爆即可。千万要注意一点，虽然他们能抓能踹能铲，但是除了用能量鞭其他两种方式都不会像其他敌人一样在空中有“子弹时间”。这里推荐使用前文提到的跳跳炮，绝对是秒杀他们的利器！或者利用场景左侧那狭小的空间来慢慢磨。杀光后进入旁边的房间，这里有个不停闭合的门，需要看准时机滑铲进去，里面又是讨厌的兽人，推荐在场景右边的小房间里面躲着，然后在面前扔一个蓄力弹球，一劳永逸。后面直升机坠毁后，出现更多兽人，直接全部踹过去绞死。清理完后出现巨型兽人，先把子弹倾泻到它身上，等它蹲地上休息时，用滑铲踹它，两次之后就能把它踹过去绞死，非常血腥，之后本章结束。



卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织


CHAPTER 3: I SEE WE'RE ALL A BIT UPSET

开始没多久就出现剧情，之后艾希离队。通过黑暗的下水道后来到有一个绿色大池子的房间，这时巨大兽人再次出现，扔个蓄力弹球过去，就看他怎么掉池子里吧。上了地面会出现快杂兵化的跳跳炮迷你BOSS。清理完这些后，这个城市也在巨型怪兽的“协助”下开始慢慢往下陷。这里的敌人还是兽人，杀敌利器依然是跳跳炮。之后出现华丽震撼的剧情，巨型BOSS怪兽闪亮登场。

上了顶楼看见艾希也在战斗，操控直升机上的机枪进行杀敌。BOSS的弱点在后脑勺，当出现提示攻击画面时才有攻击判定。连续攻击三轮后进入剧情，崔西卡被推下高楼，生死未卜，萨拉诺将军加入。







## ACT6

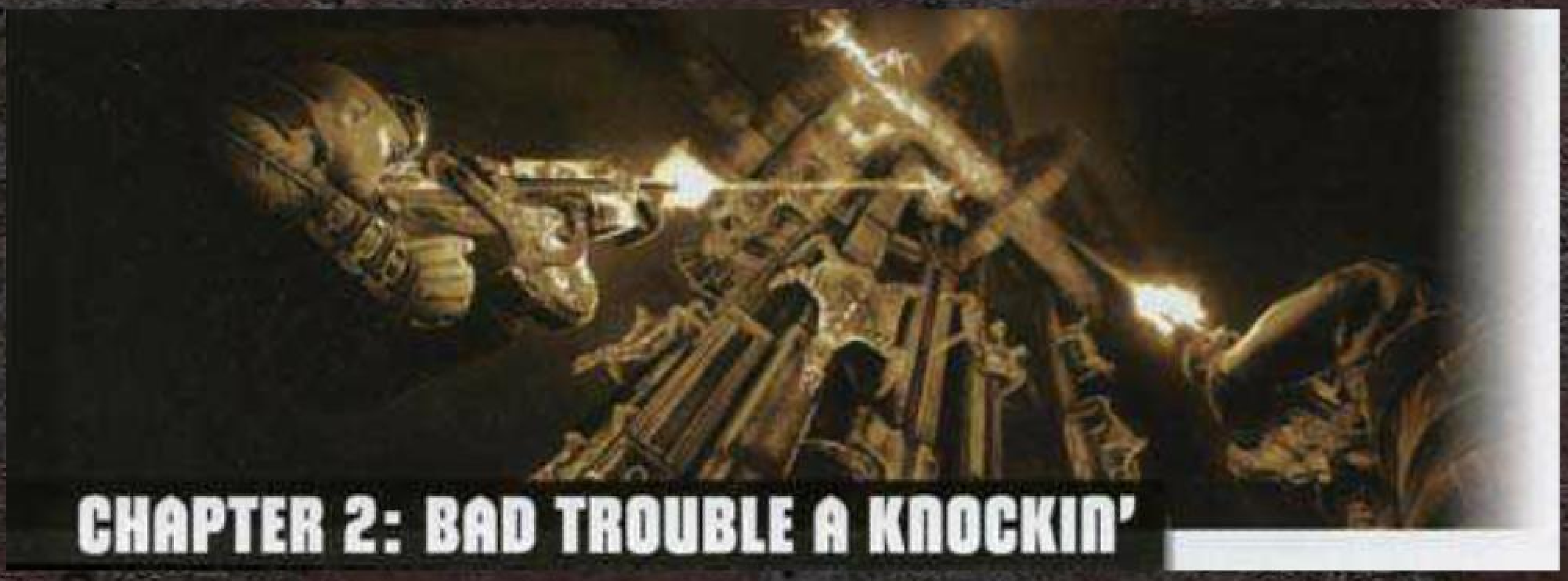
# To the Ulysses

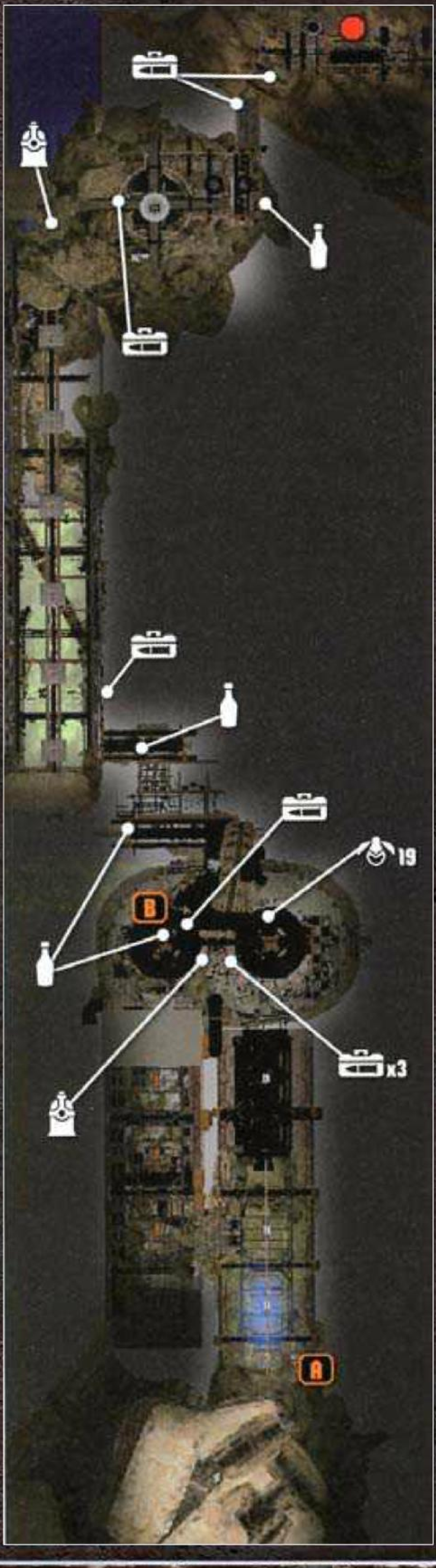

CHAPTER 1: DADDY'LL GET YOU OUT OF THIS SCARY PLACE

本章场景是在大楼中，大楼的外侧都被电网包裹着，不小心挨一下就直接红血，如果这时候有敌人攻击的话会直接挂掉。本章会有拿着“渗透者电钻枪”的迷你BOSS，打法和前面两种BOSS的方法一样，注意找好掩护就是了，杀死BOSS后得到他的武器。之后的敌人都比较多，能量鞭蓄力攻击能省事不少。

之后在一个大厅里面发生很激烈的战斗，许多拿霰弹枪的勇士都会冲过来踹你，要时刻注意你的周围。另外如果几个敌人刚好处于电线的下方，用能量鞭的蓄力攻击能一次解决他们。这里掩体众多，如果找不到哪里还有敌人，可以用狙击枪找一下。清理完后开启电梯，一下来俩迷你BOSS，好家伙！扔个蓄力弹球，然后再不停地普通弹球攻击，BOSS们根本就出不来。下了电梯来到地下停车场，本章结

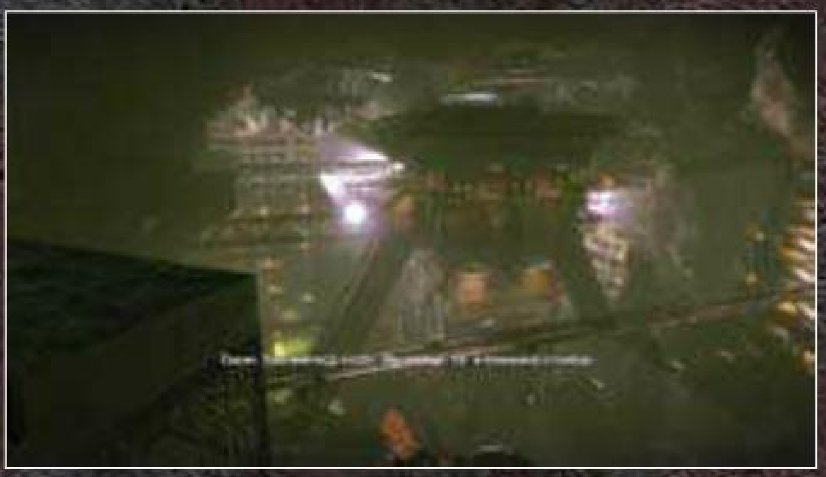



CHAPTER 2: BAD TROUBLE A KNOCKIN'




一开始就掉到了有毒的河里，这里除了赶紧往岸上跑没别的事儿了。之后的场景有大量的兽人来袭，引爆场景中的爆炸桶不仅快捷方便而且能节约子弹。剧情后会遇到在高处的狙击手，如果身上刚好没带狙击枪也不用着急，这里就有一个补给站。之后和将军汇合一起前进。

继续往下会碰到一种新的敌人，很像《异性》里面的怪物，打爆后有腐蚀性液体喷出，难道还真是？！这怪物在主角一行人往上升的途中破坏升降梯，这里是一个难点。首先站位要选在升降梯架的中央位置，这样两边的怪物都能照顾得到，最开始用提供的机关枪扫射，提示快没电的时候马上换枪，因为等到完全没电时扔掉还需要一点时间。接着用能量鞭的蓄力攻击，位置尽量往上一点，这样能直接杀死一波，非常好用！到顶层后需要立刻往前跑，然后滑铲出去。最后到户外，上滑索，本章结束。













CHAPTER 3: PONDERIN' THEM BODIES

又是在被毁的建筑物中进行战斗。兽人虽然多，但是这里的钢筋更多，直接踹过去插死它们，所以并不难。之后重回飞船。这时会来到一个充满爆炸性气体的房间，在这里是不能开枪的，这里的兽人只能用脚踹到路上的排气扇处绞死。之后的房间需要用能量鞭暂时让发动机短路才能跨过路障，注意发动机恢复时间很短，要抓紧时间。上去后又会有一个巨型兽人，同样先用子弹招呼它，等它跪地的时候滑铲过去踹它，等它接触到电线的时候用能量鞭拉一下上面的电线，让电量来得更猛烈些吧。

剧情后启动DNA炸弹，格里森和艾希再次遭遇背叛，在两人几近绝望之时，崔西卡出现！本章结束。

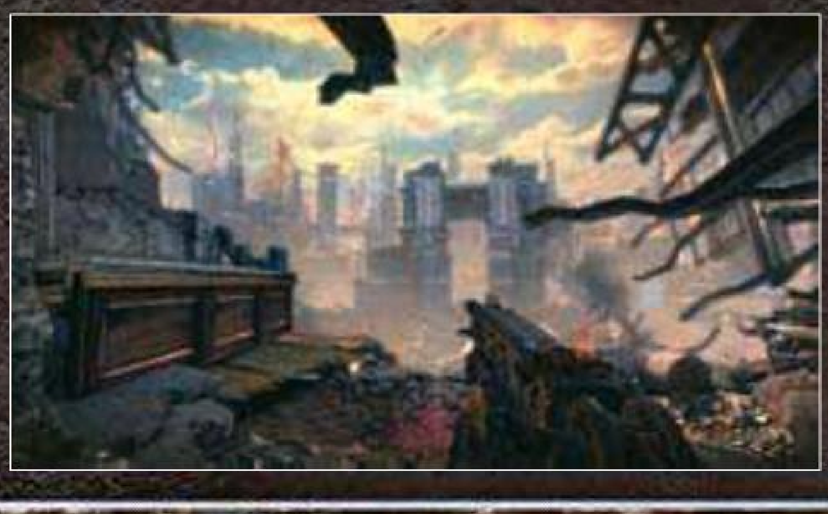
## ACT7
# Departure



CHAPTER 1: THAT THING IS LEAVING WITHOUT US

跟着崔西卡走，来到地面后开始战斗，敌人配备算是集大成，除了兽人差不多都登场了。结束第一场战斗后再往下会分别有三个拿不同武器的迷你BOSS登场，打法同上，不难。

接下来是有楼梯房间，这里是个难点。因为三种迷你BOSS依然会登场，而且杂兵数量众多，建议躲到楼梯后面的空间里，在外面扔

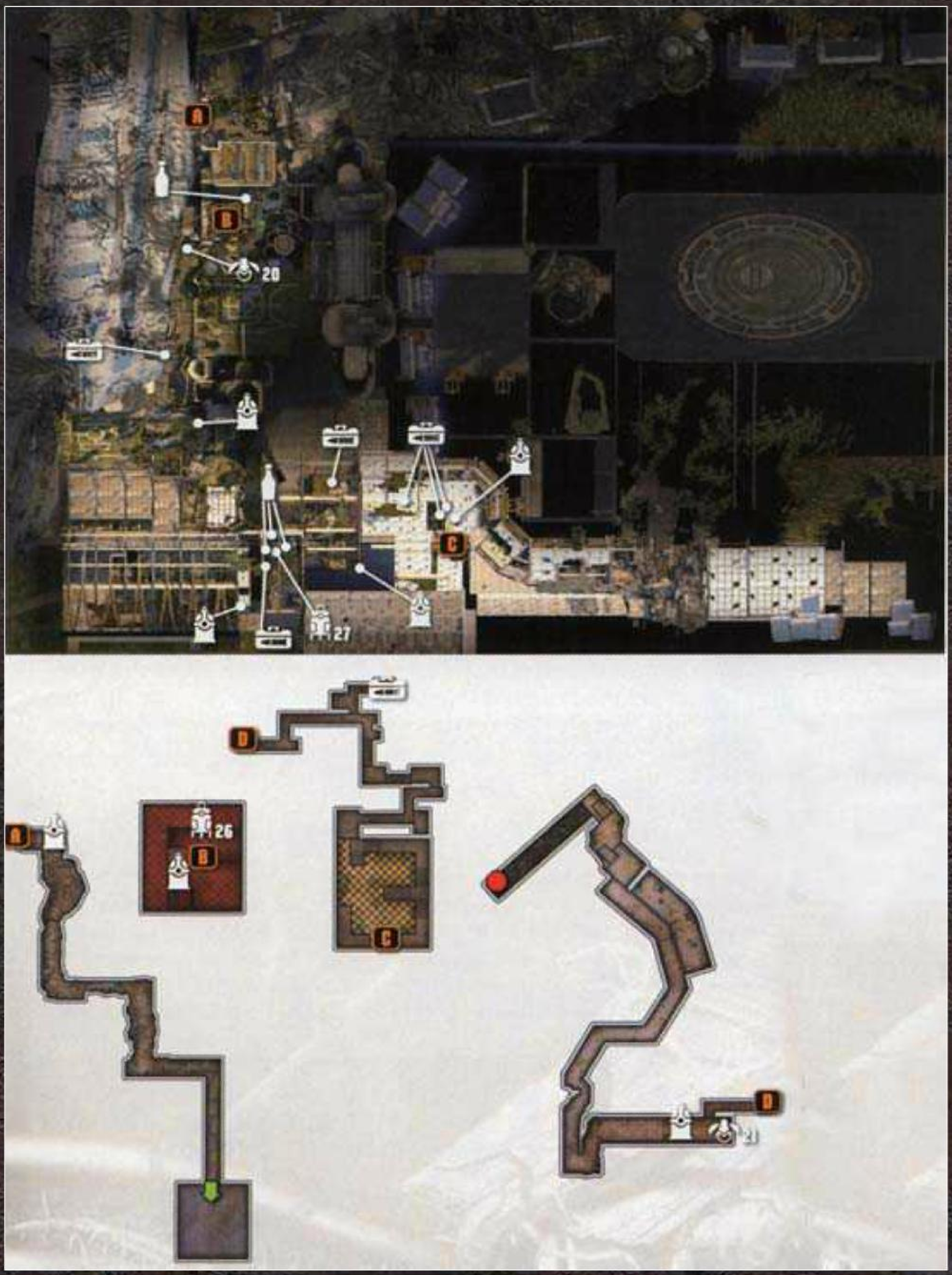


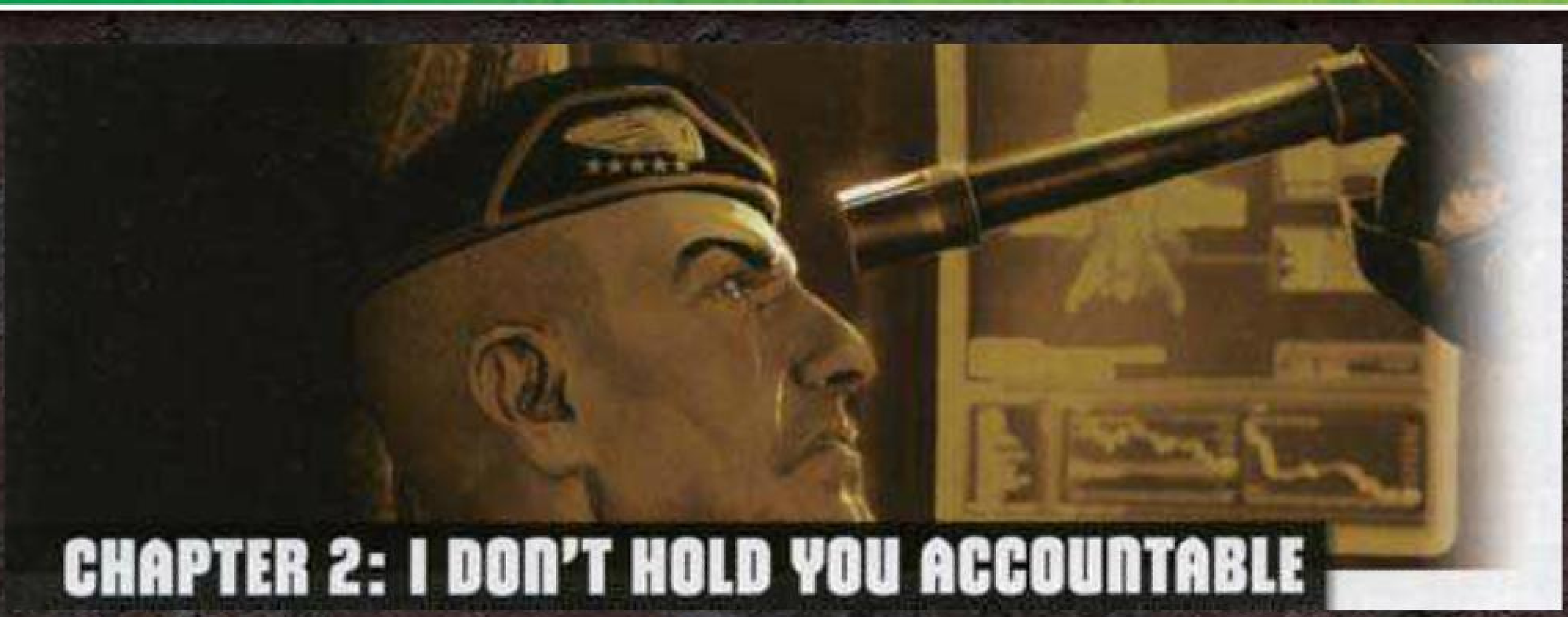
个蓄力弹球就躲进来，弹球消失了再出去扔一个，杂兵还是多利用场景中的钢筋来虐杀，省事省力。这个打法虽然很猥琐很保守，但是很安全。结束战斗后从左下角的门前进。

从行李分流中心爬出来，继续向前会触发剧情，一路向前冲，尽量无视路上的敌人，跑到两辆吉普车的地方发生爆炸。醒来后继续向



前，快接近的时候用能量鞭把飞机的跳板拉下来。本章结束。






本章的敌人就是序章中的重装士兵。他们会使用蓄力攻击，而且威力巨大，两发就能见上帝了，在路上看见有枪口冒红光的士兵需要优先解决。不过他们仍然“三能”，所以压力不是很大。之后崔西卡号称要帮格里森和艾希开门而离队。继续前进，能量鞭蓄力攻击依然很凑效，再加之路上能捡到不少机关枪，因此这里不难。抵挡住几波雇佣兵的进攻后，打开最后一道门，迎来剧情。被艾希扼住脖子的时候要连打B。接下来要用QTE的方式来攻击最终BOSS。剧情后将军把两人抛出飞船。

两人醒来后继续前进，还是要注意敌人的蓄力攻击。一直往上跑，到了飞船后会有倒计时，要在限定时间内到达发射舱，冲到发射舱面前时你会看到一个士兵正往里面钻，迅速给他拽出来，钻进去，接着发生大段剧情。游戏结束。





## 回声模式 Echoes Mode




这个模式也就是俗称的挑战关卡，是把游戏中的多个较为经典的地图单独提取出来，省略掉那狗血且毫无新意的剧情，让玩家在这里尽情杀戮，为了追求最高分而不断挑战。每一关结束后都会根据你的用时和技巧杀敌的得分来得到相应的评价，从一星到三星不等。当获得的星级评价达到指定的要求后会解锁新的关卡，一共14个关卡。完成度也会影响成就的取得。最初你只能使用突击步枪，但随着新关卡的开启，每一关开始前都能选择自己心仪的武器。一把适宜的武器对获得高评价有至关重要的作用。

在选单画面，我们还能随时查看好友的完成情况，并且能实时进行比较，很人性化。



## 无法无天 Anarchy Mode

游戏的多人游戏名叫无法无天模式，允许最多四名玩家同时游戏。在每张地图中，你和你的队友需要面对30波敌人，你们需要做的不仅仅是杀光这30波敌人，而且还要在抵挡每一波攻击中完成系统规定的杀敌得分。新的一局开始前，都会空降补给站供玩家升级武器和能力。每一波的敌人不尽相同，有时候还会出现好几个迷你BOSS。当地图中的敌人被消灭光后会刷新新一批敌人，每一次大概刷6到10个。有的地图中还提供了环境杀敌要素，利用那些“大杀器”杀敌，不仅能获得更高的分数，还能增加游戏中的观赏性呢。




TIPS：一场完整的无法无天游戏一共30波敌人，一共需耗时大概2小时左右，且中途不能记录。因此请保证你和你的队友有足够的时间来应对。

# 系统介绍

## 团队杀敌技巧 Team Skillshots

团队杀敌技巧是获得高分并且推进到下一波的关键。在单人模式中熟练掌握的技巧在此模式中依然凑效。和队友一起完成一个技巧杀敌不仅能提高自己的技巧得分，还能使队伍的总得分提升不少。因此在游戏中要尽量多和队友配合杀敌，单打独斗可不是明智的选择。



## 团队挑战 Team Challenges

有时候一波敌人里面会有头上带有绿色文字的敌人，这就需要团队合作按照文字说明的方法来干掉此人。此人出现后千万别慌着杀掉，先看清楚目标杀敌技巧是什么，然后再和队友商量好如何执行。人多反而不是好事儿，两名玩家来执行就够了。按规定的杀敌技巧干掉敌人后将获得 2000 点的得分，反则算挑战失败。



## 血腥交响曲 Blood Symphony

也可以理解成暴走模式，随着游戏的进程你将会拥有一次暴走的机会。当画面右下角的红色能量槽长满后，屏幕上会出现提示，立刻按下右摇杆发动，这时候场景中的所有敌人将会被标记出来，而且不管你是用能量鞭拉扯、用脚踹还是滑铲一个敌人，他都会立刻爆炸成一片血雾，非常劲爆！但是交响曲模式持续的时间不长，选在关键时刻发动将会是取得高分的重要手段，比如一批新敌人刚刷新出来。持续时间能在补给站里面升级。



## 拯救队友 Team Revive

在单人模式中，受到比较大的伤害就会直接倒地不起死亡接着重新开始。但是在多人模式中可不是这样，你倒地后不是真正的死亡，而是进入战斗不能的状态。这时候需要队友过来把你踹起来，让你重新投入战斗。游戏中会很醒目地把倒地的队友标注出来，由于游戏后期敌人战斗力都很高，因此当发现有队友倒地后需要第一时间过去踹他起来。

# 补给站升级指南

**个人能力（Personal Upgrades）**

| 项目 | 花费点数 | 说明 |
|---|---|---|
| 防御 1 | 1500 | 增加 20% 的生命值以及 15% 的恢复速度 |
| 防御 2 | 4500 | 增加 40% 的生命值以及 30% 的恢复速度 |
| 防御 3 | 7500 | 增加 60% 的生命值以及 45% 的恢复速度 |
| 速度 1 | 1500 | 增加 5% 的移动速度以及 15% 的滑行速度 |
| 速度 2 | 3000 | 增加 10% 的移动速度以及 30% 的滑行速度 |
| 速度 3 | 5000 | 增加 15% 的移动速度以及 45% 的滑行速度 |
| 能量 1 | 1500 | 增加 15% 的伤害以及 10% 的血腥交响曲持续时间 |
| 能量 2 | 3000 | 增加 30% 的伤害以及 20% 的血腥交响曲持续时间 |
| 能量 3 | 5000 | 增加 45% 的伤害以及 30% 的血腥交响曲持续时间 |

**能量鞭（Leash Upgrades）**

| 项目 | 花费点数 | 说明 |
|---|---|---|
| 级充电 1 | 2000 | 把能量鞭的充电时间缩短至 5 秒 |
| 级充电 2 | 4500 | 把能量鞭的充电时间缩短至 4 秒 |
| 级充电 3 | 6000 | 把能量鞭的充电时间缩短至 3 秒 |
| 蓄力重击 1 | 1000 | 使能量鞭的蓄力重击槽的最大容弹量提升到 1 个 |
| 蓄力重击 2 | 3000 | 使能量鞭的蓄力重击槽的最大容弹量提升到 2 个 |
| 蓄力重击 3 | 5000 | 使能量鞭的蓄力重击槽的最大容弹量提升到 3 个 |

**PMC 突击步枪（PeaceMaker Carbine Upgrades）**

| | |
|---|---|
| 购买武器所需点数 | 默认武器 |
| 购买弹夹所需点数 | 无 |
| 购买蓄力槽所需点数 | 150 |

| 项目 | 花费点数 | 说明 |
|---|---|---|
| 弹药容量 1 | 1000 | 单个弹夹增多 10 发的弹容量，携带弹药总数提升 60 发，蓄力射击槽提升至 2 个 |
| 弹药容量 2 | 2500 | 单个弹夹增多 20 发的弹容量，携带弹药总数提升 120 发，蓄力射击槽提升至 4 个 |
| 弹药容量 3 | 4500 | 单个弹夹增多 30 发的弹容量，携带弹药总数提升 180 发，蓄力射击槽提升至 6 个 |
| 速度 1 | 500 | 换弹速度增加 20%，射速增加 10% |
| 速度 2 | 1500 | 换弹速度增加 35%，射速增加 20% |
| 速度 3 | 2500 | 换弹速度增加 50%，射速增加 30% |
| 能量 1 | 1500 | 伤害增加 20% |
| 能量 2 | 2500 | 伤害增加 40% |
| 能量 3 | 3500 | 伤害增加 60% |

**尖叫手枪（Screamer Upgrades）**

| | |
|---|---|
| 购买武器所需点数 | 2000 |
| 购买弹夹所需点数 | 100 |
| 购买蓄力槽所需点数 | 300 |

| 项目 | 花费点数 | 说明 |
|---|---|---|
| 弹药容量 1 | 2000 | 单个弹夹增多 1 发的弹容量，携带弹药总数提升 15 发，蓄力射击槽提升至 2 个 |
| 弹药容量 2 | 4000 | 单个弹夹增多 2 发的弹容量，携带弹药总数提升 20 发，蓄力射击槽提升至 4 个 |
| 弹药容量 3 | 6000 | 单个弹夹增多 3 发的弹容量，携带弹药总数提升 27 发，蓄力射击槽提升至 6 个 |
| 速度 1 | 2000 | 换弹速度增加 10%，射速增加 10% |
| 速度 2 | 3000 | 换弹速度增加 20%，射速增加 20% |
| 速度 3 | 4500 | 换弹速度增加 30%，射速增加 30% |
| 能量 1 | 1500 | 伤害增加 15% |
| 能量 2 | 3000 | 伤害增加 30% |
| 能量 3 | 4000 | 伤害增加 45% |

**枷锁枪（Flailgun Upgrades）**

| | |
|---|---|
| 购买武器所需点数 | 2000 |
| 购买弹夹所需点数 | 200 |
| 购买蓄力槽所需点数 | 350 |

| 项目 | 花费点数 | 说明 |
|---|---|---|
| 弹药容量 1 | 3000 | 携带弹药总数提升 6 发，蓄力射击槽提升至 1 个 |
| 弹药容量 2 | 4000 | 携带弹药总数提升 9 发，蓄力射击槽提升至 2 个 |
| 弹药容量 3 | 5000 | 携带弹药总数提升 12 发，蓄力射击槽提升至 3 个 |
| 速度 1 | 2000 | 换弹速度增加 10% |
| 速度 2 | 2500 | 换弹速度增加 20% |
| 速度 3 | 3500 | 换弹速度增加 30% |
| 能量 1 | 2000 | 伤害增加 20%，爆炸范围增加 10% |
| 能量 2 | 2500 | 伤害增加 40%，爆炸范围增加 15% |
| 能量 3 | 4000 | 伤害增加 60%，爆炸范围增加 20% |

**碎骨霰弹枪（Boneduster Upgrades）**

| | |
|---|---|
| 购买武器所需点数 | 2000 |
| 购买弹夹所需点数 | 100 |
| 购买蓄力槽所需点数 | 500 |

| 项目 | 花费点数 | 说明 |
|---|---|---|
| 弹药容量 1 | 3500 | 携带弹药总数提升 12 发，蓄力射击槽提升至 2 个 |
| 弹药容量 2 | 5000 | 携带弹药总数提升 20 发，蓄力射击槽提升至 3 个 |
| 弹药容量 3 | 6500 | 携带弹药总数提升 28 发，蓄力射击槽提升至 4 个 |
| 速度 1 | 2500 | 换弹速度增加 15%，射速增加 40% |
| 速度 2 | 4000 | 换弹速度增加 25%，射速增加 80% |
| 速度 3 | 5500 | 换弹速度增加 35%，射速增加 120% |
| 能量 1 | 3000 | 伤害增加 5% |
| 能量 2 | 4500 | 伤害增加 10% |
| 能量 3 | 6000 | 伤害增加 15% |

| 跳跳炮（Bouncer Upgrades） | |
|---|---|
| 购买武器所需点数 | 2000 |
| 购买弹夹所需点数 | 250 |
| 购买蓄力槽所需点数 | 450 |

| 项目 | 花费点数 | 说明 |
|---|---|---|
| 弹药容量 1 | 3000 | 单个弹夹增多 1 发的弹容量，携带弹药总数提升 6 发，蓄力射击槽提升至 1 个 |
| 弹药容量 2 | 4000 | 单个弹夹增多 2 发的弹容量，携带弹药总数提升 9 发，蓄力射击槽提升至 2 个 |
| 弹药容量 3 | 5000 | 单个弹夹增多 3 发的弹容量，携带弹药总数提升 12 发，蓄力射击槽提升至 3 个 |
| 速度 1 | 2000 | 换弹速度增加 15% |
| 速度 2 | 3000 | 换弹速度增加 30% |
| 速度 3 | 4000 | 换弹速度增加 45% |
| 能量 1 | 3000 | 伤害增加 20%，爆炸范围增加 10% |
| 能量 2 | 4000 | 伤害增加 40%，爆炸范围增加 20% |
| 能量 3 | 6000 | 伤害增加 60%，爆炸范围增加 30% |

| 渗透者电钻枪（Penetrator Upgrades） | |
|---|---|
| 购买武器所需点数 | 2000 |
| 购买弹夹所需点数 | 100 |
| 购买蓄力槽所需点数 | 400 |

| 项目 | 花费点数 | 说明 |
|---|---|---|
| 弹药容量 1 | 3000 | 携带弹药总数提升 6 发，蓄力射击槽提升至 1 个 |
| 弹药容量 2 | 4500 | 携带弹药总数提升 9 发，蓄力射击槽提升至 2 个 |
| 弹药容量 3 | 5500 | 携带弹药总数提升 12 发，蓄力射击槽提升至 3 个 |
| 速度 1 | 2500 | 换弹速度增加 20% |
| 速度 2 | 4000 | 换弹速度增加 40% |
| 速度 3 | 5500 | 换弹速度增加 60% |
| 能量 1 | 3000 | 伤害增加 20%，钻头速度增加 20% |
| 能量 2 | 4500 | 伤害增加 35%，爆炸范围增加 40% |
| 能量 3 | 6000 | 伤害增加 50%，爆炸范围增加 60% |



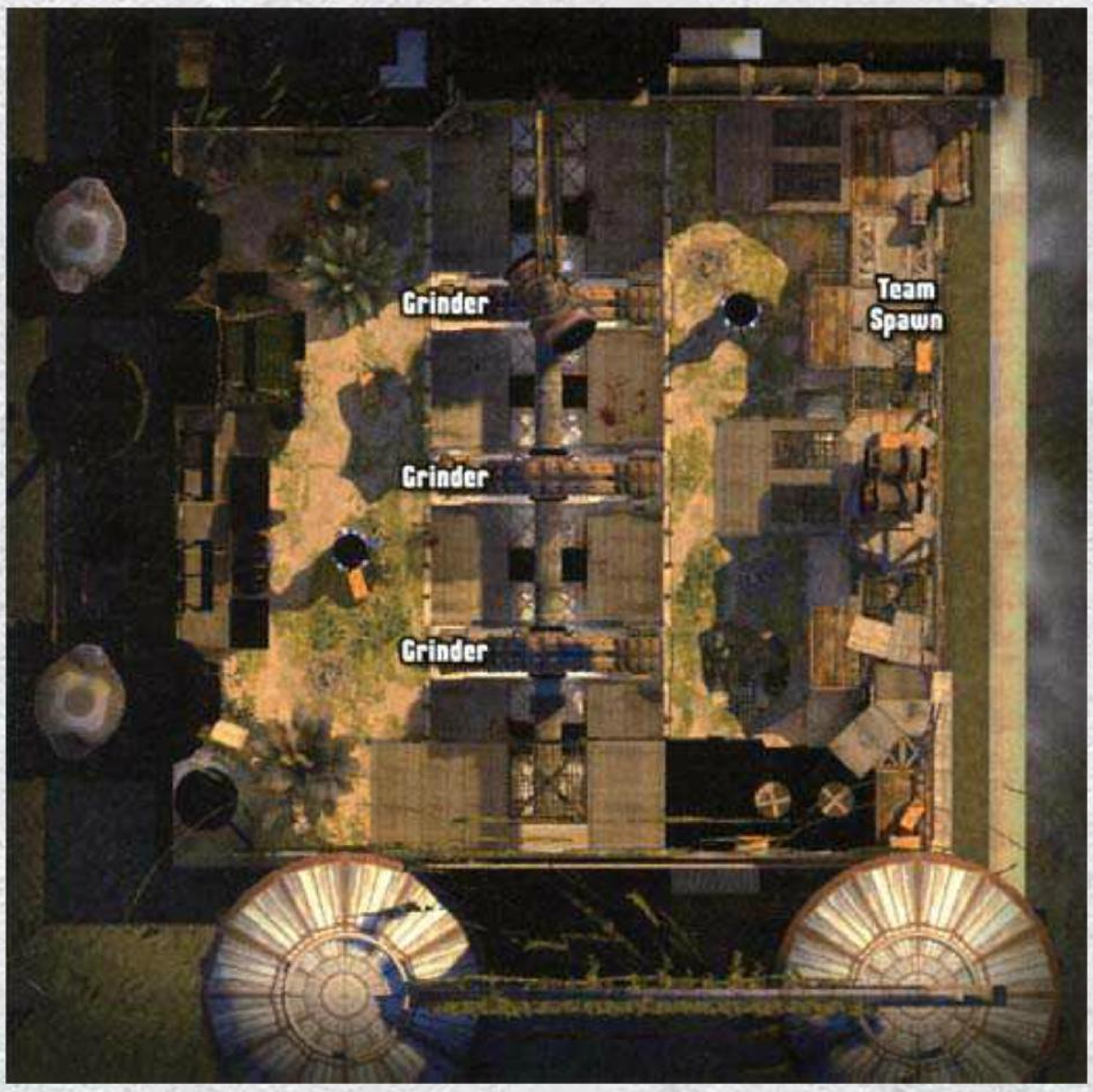



# 地图介绍

这次的多人模式地图不够多，仅有可怜的 6 张。但是每一张地图中可用于杀敌的“大杀器”却各不相同，也算是一点小小的安慰吧。

## Power Plant

这个地图中有三个巨大的粉碎机，把敌人丢过去弄死会完成相应的杀敌技巧挑战。由于有高低落差以及粉碎机巨大的“体型”的遮挡，游戏中可能会出现看不见敌人在哪里的情况，因此玩这个地图一定不要停下来，不停在地图上奔跑，根据敌人射过来的子弹来判断其方位。发动“血腥交响曲”技能时尽量选择在平地上，坡道的话容易中断滑铲的动作。




## Junkyard

这个地图最大的亮点就在于那个汽车粉碎机，只要把敌人踹过去，机器就会自动开启，把敌人压成肉饼，非常血腥。另外还有一个特有的杀敌道具是位于地图右上角的瀑布，把敌人踹过去也能淹死他。除此之外，在粉碎机上面还吊着两个带电的发动机，如果在上层被许多敌人围住的话，挨个把他们踹到上面去电死是个不错的选择。



## Dead Rock

个人很喜欢的一张地图，这里有三种杀敌“大杀器”，分别是场景中巨大无比的雷电龙卷风、巨大的恐龙头骨和食人花。这三个“大杀器”杀敌之痛快，甚至让人忘记是用能量鞭和各种技巧了。龙卷风不用多说，踹过去就行；恐龙头骨跟上张地图中的粉碎机一样，一般情况下是张开大嘴一动不动，但是敌人一代飞到嘴里立马就咬下去了；食人花的位置比较隐蔽，但是只要有敌人从它面前飞过就会把敌人抓过去吃掉。




## Water Works

也是我比较喜欢的地图之一。因为这个地图比较开阔，没有高低落差，因此在发动“血腥交响曲”技能时不用担心撞到楼梯，但是发动后还是要注意避开场景内柱子。另外，场景周围的墙上几乎都是裸露的钢筋，因此杀敌压力不是很大。场景中还有几根流着酸液的管子，把敌人踹过去让他融化掉吧；地图中间则是一个抽水机一样的机关，凡是把敌人踢到它的上方，立马被卷进去。



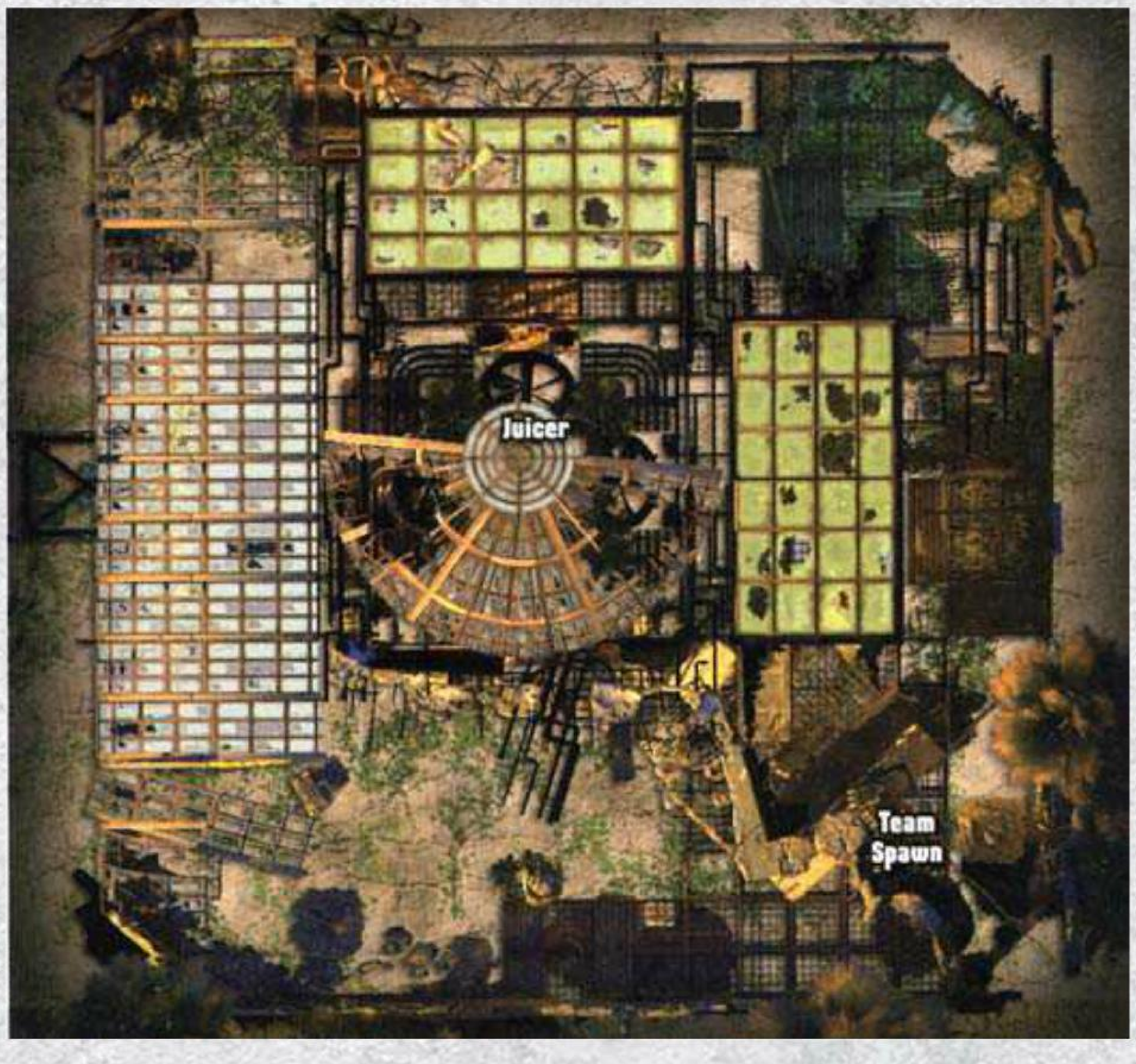

## Grand Central

地图中的红灯笼颇有点中国风的味道。地图中可利用的“大杀器”就更多了，有单轨列车，把敌人踹过去直接撞烂；有带电的水池，用敌人代替钱币，扔进去许个愿吧；还有 4 个电梯以及一个旋转门可以虐杀敌人。本图可以说是被“大杀器”所包围了，一般情况下只要把敌人往地图边上踹，都能让以上几个“大杀器”干掉。不过由于光线不足的原因，有时候不容易发现单个敌人，多多跑动吧。




## Turbine

地图中间有个巨大的涡轮，想从下层地面把敌人踹进去搅死比较难（但也不是不可能），而在第二层把敌人踹进去相对容易许多，但是由于涡轮并不是全开放的，而是只有 4 个小孔，因此踹的时候一定要瞄准。另外地图的第二层比较狭窄，经常会出现边打敌人边移动，一不小心就跌到第一层的情况，比如在上层刷出了很多敌人，正好你又发动“血腥交响曲”特技，滑铲过程中稍微没掌握好方向就浪费这次加分机会了。比起其他地图，这张地图显得稍微复杂一点，其实不用迷恋把每一个敌人都送入涡轮里面这种打法，因为场景中还有诸如电网、钢筋等必杀性道具，都应该好好利用。



# 杀敌技巧

作为本作的最大卖点，要完成全部杀敌技巧可不是容易的事情。下面为各位玩家列举出了所有的杀敌技巧以及完成方法。（得分栏的两个数值分别表示初次完成得分和之后得分）

**基础杀敌技巧**

| 名称 | 难易度 | 说明 | 技巧得分 | 初次解锁关卡 |
|---|---|---|---|---|
| Bombshell | 简单 | 射击身上绑有炸弹的敌人使其爆炸，从而杀死两个或更多的敌人 | 125/25 | 2-1 |
| Graffiti | 简单 | 把一个敌人踢到墙上撞死 | 125/25 | 1-1 |
| Afterburner | 中等 | 用手枪蓄力击中一个敌人，等他爆炸后就能把周围的敌人引燃，随后干掉吧 | 250/50 | 1-3 |
| Antidote | 中等 | 杀死一个吸入毒气的敌人 | 250/50 | 4-2 |
| Assplosion | 中等 | 先把一个兽人放倒，然后把它屁股上的脓包打破（不是所有的兽人屁股上都有脓包） | 250/50 | 5-2 |
| Discharge | 中等 | 随便用一把武器的蓄力攻击杀死一个正在给武器蓄力的 PMC 重装士兵 | 250/50 | 7-2 |
| Enviro-Mental | 中等 | 利用场景爆炸物炸死一个或更多敌人 | 250/50 | 1-1 |
| Friendly Fire | 中等 | 把一个敌人踹成 / 铲成 / 用能量鞭扯成滞空状态后，让他同伴的子弹干掉他 | 250/50 | 1-3 |
| Full Throttle | 中等 | 扣下扳机不放手，杀掉两个或更多的敌人 | 250/50 | 1-1 |
| Gotcha | 中等 | 先用子弹或者滑铲让不能直接拉扯的敌人进入滞空状态，然后用能量鞭拉到面前杀掉他 | 250/50 | 1-3 |
| Leak | 中等 | 把一个黄色的球形植物踹到敌人的头上套着，接着爆他头 | 250/50 | 4-1 |
| Nominated | 中等 | 把一个黄色的球形植物踹到敌人的头上套着，然后仅仅单纯地杀掉他即可 | 250/50 | 4-1 |
| Parashoot | 中等 | 用能量鞭把直升机扯爆，在掉落出来的敌人还没落地前干掉他 | 250/50 | 1-2 |
| Sausage Fest | 中等 | 把场景中的热狗外卖车打爆来干掉一个敌人 | 250/50 | 2-1 |
| Stomach Pump | 中等 | 把蓄力钻头射到进迷你 BOSS 的肚子上，然后再踢那个钻头 | 250/50 | 6-1 |
| Toxic Love | 中等 | 自己吸入毒气后杀死一个敌人 | 250/50 | 4-2 |
| Trap Shooting | 中等 | 单纯地用子弹杀死一名滞空的敌人 | 250/50 | 2-1 |
| Vertigo | 中等 | 把一个敌人从场景边缘踹出去摔死 | 250/50 | 1-2 |
| Bad Digestion | 困难 | 把一个场景中的爆炸物踹给食人花然后静静地观看它爆炸 | 500/100 | 4-2 |
| Blind Fire | 困难 | 当被敌人的手枪发射的火箭弹击中后会导致视线受阻，趁着还没恢复时干掉一个敌人 | 500/100 | 1-3 |
| Bossed | 困难 | 杀死一个迷你 BOSS | 750/250 | 1-2 |
| Exterminator | 困难 | 消灭一群电蝇 | 500/100 | 2-1 |
| Fast Food | 困难 | 把一辆热狗外卖车踢向一个敌人，单纯地撞死他 | 500/100 | 2-1 |
| Feeder | 困难 | 把一个敌人踹给食人花吃掉 | 500/100 | 4-2 |
| Fire in the Hole | 困难 | 把迷你 BOSS 打成硬直状态后从他背后踹他一脚，然后用子弹射他屁股 | 500/100 | 1-2 |
| First In Last Out | 困难 | 面对两名敌人，把其中一个踹成滞空状态，接着干掉另一个，然后抓紧时间在落地前把滞空的那位也干掉 | 500/100 | 1-1 |
| Flak | 困难 | 射击爆炸物把直升机给炸下来，或者用狙击枪是蓄力射击引爆直升机 | 500/100 | 1-2 |
| Fly Guy | 困难 | 把一个敌人踹给一群电蝇，让电蝇解决他 | 500/100 | 2-1 |
| Heads Up | 困难 | 先把黄色的球形植物踹到敌人的头上套着，然后用枪射击他的蛋蛋，最后用脚把他的头踹掉 | 500/100 | 4-1 |
| Intoxicated | 困难 | 喝醉酒后杀死一个敌人 | 500/100 | 2-1 |
| Kick off | 困难 | 把迷你 BOSS 的头盔扯掉并且打成硬直状态，然后过去把他的头踹掉 | 750/250 | 1-2 |
| Killer News | 困难 | 利用新闻机器人的爆炸炸死一个敌人 | 500/100 | 2-1 |
| Pricked | 困难 | 把一个敌人拉 / 踹到仙人树上刺死 | 500/100 | 1-1 |
| Scarecrow | 困难 | 把黄色的球形植物踹到敌人的头上套着，然后把他踹到尖锐物上刺死 | 500/100 | 4-1 |
| Shocker | 困难 | 把一个敌人拉 / 踹到电网上电死 | 500/100 | 1-2 |
| Skyjacker | 困难 | 把空中的直升机上的驾驶员直接用枪射死 | 500/100 | 1-2 |
| Voodoo Doll | 困难 | 直接把敌人拉 / 踹到尖锐物上刺死 | 500/100 | 1-1 |
| Whiplash | 困难 | 把迷你 BOSS 的头盔扯掉并且打成硬直状态，然后用能量鞭扯掉他的头 | 750/250 | 1-2 |

# 武器杀敌技巧

**能量鞭（Leash）**

| 名称 | 难易度 | 说明 | 技巧得分 | 初次解锁关卡 |
|---|---|---|---|---|
| Flyswatter | 中等 | 用蓄力把敌人抽到空中让天花板或其他致命物品把他弄死 | 250/50 | 2-1 |
| Slam Dunk | 中等 | 先蓄力把敌人抽到空中，然后再用能量鞭把他拉到地上来 | 250/50 | 2-1 |
| Trap Shooting | 中等 | 用蓄力把敌人抽到空中后用子弹打死他 | 250/50 | 2-1 |
| Fertilizer | 困难 | 用蓄力把敌人连同场景内的爆炸物一起抽到空中，然后引爆爆炸物炸死两个或者更多敌人 | 500/100 | 1-2 |
| Touchdown | 困难 | 用蓄力把迷你 BOSS 给干掉 | 500/100 | 2-1 |

**突击步枪（Peacemaker Carbine）**

| 名称 | 难易度 | 说明 | 技巧得分 | 初次解锁关卡 |
|---|---|---|---|---|
| Boned | 简单 | 把敌人框在瞄准镜内的瞬间就干掉他 | 125/25 | 1-2 |
| Bullet Kick | 简单 | 把敌人踹飞且在他落地前干掉他 | 125/25 | 1-1 |
| Bullet Slide | 简单 | 把敌人铲飞且在他落地前干掉他 | 125/25 | 1-1 |
| Headshot | 简单 | 用爆头干掉一名敌人 | 125/25 | 1-1 |
| Gag Reflex | 中等 | 打烂敌人的喉咙来干掉他 | 250/50 | 1-1 |
| Overkill | 中等 | 用蓄力爆头干掉一名敌人 | 250/50 | 1-2 |
| Rear Entry | 中等 | 射击敌人的屁股来干掉他 | 250/50 | 1-1 |
| Trip Wire | 中等 | 射击敌人的腿把他放倒，然后再干掉他 | 250/50 | 1-1 |
| Mercy | 困难 | 射击敌人的蛋蛋，然后踹死他 | 500/100 | 1-1 |
| X-Ray | 困难 | 一次蓄力射击干掉两名或以上的敌人 | 500/100 | 1-2 |

**尖叫手枪（Screamer）**

| 名称 | 难易度 | 说明 | 技巧得分 | 初次解锁关卡 |
|---|---|---|---|---|
| One Hit Wonder | 简单 | 一颗子弹干掉一个敌人 | 125/25 | 1-3 |
| Enlightenment | 中等 | 蓄力后射击敌人的脑袋，然后等他的头炸开花 | 250/50 | 2-1 |
| Fast Draw | 中等 | 把敌人框在瞄准镜内的瞬间就干掉他 | 250/50 | 1-3 |
| Fireball | 中等 | 蓄力射击一名敌人后，产生的爆炸把周围的敌人也炸死 | 125/50 | 2-1 |

| 尖叫手枪（Screamer） | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 名称 | 难易度 | 说明 | 技巧得分 | 初次解锁关卡 |
| Fireworks | 中等 | 用能量鞭蓄力把敌人抽到 20 米或者更高的空中，然后用蓄力攻击炸死他 | 250/50 | 2–1 |
| Misfire | 中等 | 蓄力射击一名敌人，但在他被炸死之前就干掉他 | 250/50 | 2–1 |
| Snapshot | 中等 | 把在空中的敌人框在瞄准镜内的瞬间就干掉他 | 250/50 | 1–3 |
| Surgeon | 中等 | 射击敌人身体的同一部位来干掉他 | 250/50 | 1–3 |
| Firefighter | 困难 | 用蓄力攻击引燃三个或更多的敌人，在他们燃烧的过程中就干掉他们 | 500/100 | 2–1 |
| Gunslinger | 困难 | 连续完成两次或者更多次数的 Fast Draw 或者 Snapshot | 500/100 | 1–3 |

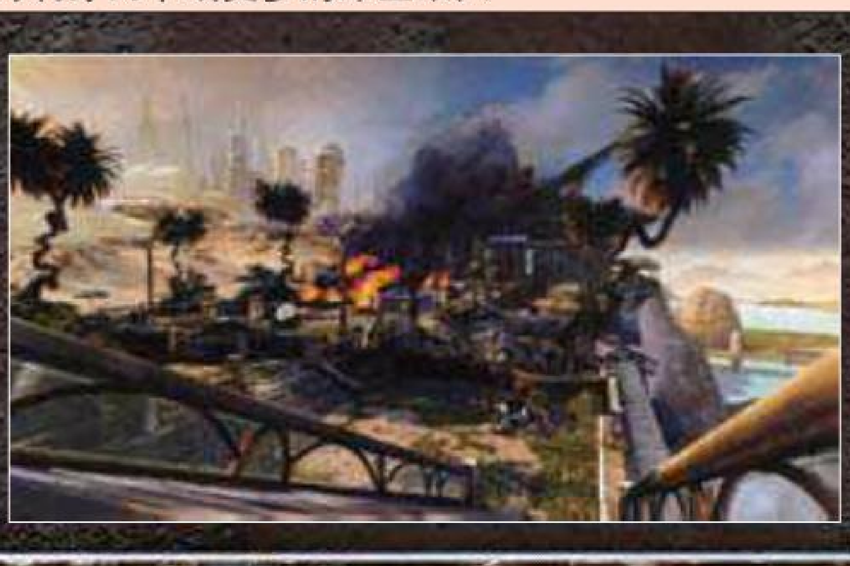
| 枷锁枪（Flailgun） | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 名称 | 难易度 | 说明 | 技巧得分 | 初次解锁关卡 |
| Gang Bang | 简单 | 用一个锁链炸弹干掉两个或者更多的敌人 | 125/25 | 2–1 |
| Grenade Gag | 简单 | 用锁链炸弹缠住敌人的头部然后引爆 | 125/25 | 2–1 |
| Minefield | 简单 | 把锁链炸弹放置在墙面或者地上后引爆炸死一个敌人 | 125/25 | 2–1 |
| Chain Reaction | 中等 | 用蓄力锁链攻击把两个或者更多的敌人切成两半 | 250/50 | 5–2 |
| Homie Missile | 中等 | 用能量鞭蓄力把敌人抽到空中然后用锁链炸弹缠住他，引爆后炸死其他空中的敌人 | 500/100 | 2–1 |
| Meat Slicer | 中等 | 把蓄力攻击的锁链炸弹放置在其他东西上，然后通过引爆来把一个敌人切成两半 | 250/50 | 2–1 |
| Sadist | 中等 | 用锁链炸弹缠住一个敌人后，不引爆而是用其他方法搞死他 | 250/50 | 2–1 |
| Smart Mine | 困难 | 用锁链炸弹把站着的敌人缠住，然后引爆来搞死滞空的敌人 | 500/100 | 2–1 |
| French Revolution | 困难 | 用一个蓄力锁链炸弹切掉两个或者更多敌人的脑袋 | 500/100 | 5–2 |
| Head Slicer | 困难 | 把锁链炸弹放置在其他东西上，然后通过引爆来把一个敌人的头切掉 | 500/100 | 2–1 |

| 碎骨霰弹枪（Boneduster） | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 名称 | 难易度 | 说明 | 技巧得分 | 初次解锁关卡 |
| Burn | 简单 | 一次蓄力攻击让两个或者更多敌人蒸发掉 | 125/25 | 5–3 |
| Legless | 简单 | 把一个敌人的双腿轰掉 | 125/25 | 2–2 |
| Topless | 简单 | 把一个敌人的上身轰掉 | 125/25 | 2–2 |
| Acid Rain | 中等 | 一次蓄力攻击让空中的两个或者更多敌人蒸发掉 | 250/50 | 5–3 |
| Pump Action | 中等 | 先把一个敌人抽到空中，然后再把他打到环境物体上（仙人树、天花板等等）搞死他 | 250/50 | 2–2 |
| Splatterpunk | 中等 | 把倒在地上的敌人轰烂 | 250/50 | 2–2 |
| Torpedo | 中等 | 在滑行过程中打死一个敌人 | 250/50 | 2–2 |
| Juggler | 困难 | 对着一个滞空的敌人开两枪，但是在落地前别搞死他 | 500/100 | 2–2 |
| Piledriver | 困难 | 对着一个滞空的敌人开火，把他轰到墙上给撞死 | 500/100 | 2–2 |
| Slugfest | 困难 | 一次普通射击就干掉两名或更多敌人 | 500/100 | 2–2 |

| 猎头者狙击枪（Head Hunter） | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 名称 | 难易度 | 说明 | 技巧得分 | 初次解锁关卡 |
| Show off | 简单 | 在 10 米外或者更远的地方不开镜杀掉一个敌人 | 125/25 | 3–1 |
| Accident | 中等 | 开枪射击让一个敌人被打到环境物体上（仙人树，电网等等）死掉 | 250/50 | 3–1 |
| Bluff | 中等 | 干掉一个并不是开枪前瞄准镜里面选中的目标敌人 | 250/50 | 3–1 |
| Broken Wings | 中等 | 干掉一个离地 20 米或者更高距离的敌人 | 250/50 | 3–1 |
| Letter Bomb | 中等 | 让蓄力射击的子弹飞行到目标敌人旁边后引爆，顺带炸死旁边的敌人 | 250/50 | 3–1 |
| Nutcracker | 中等 | 让子弹射进敌人的蛋蛋里 | 250/50 | 3–1 |
| Premature | 中等 | 在蓄力子弹没有杀死目标敌人前就引爆子弹，让他被炸死 | 250/50 | 3–1 |
| Early Retirement | 困难 | 操控蓄力子弹，在子弹没有炸死目标敌人前射中并杀掉他 | 500/100 | 3–1 |
| Hotshot | 困难 | 射中一个敌人的喉咙或者头部来干掉他 | 500/100 | 3–1 |
| Shrapnel | 困难 | 用蓄力子弹炸死滞空的目标敌人以及他旁边的其他家伙 | 500/100 | 3–1 |

| 跳跳炮（Bouncer） | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 名称 | 难易度 | 说明 | 技巧得分 | 初次解锁关卡 |
| Direct Hit | 简单 | 发射一颗加农炮弹直接命中并杀死敌人 | 125/25 | 4–1 |
| Money Shot | 简单 | 发射一颗加农炮弹且在炮弹触碰到其他敌人之前把一个敌人炸烂 | 125/25 | 4–1 |
| Boom | 中等 | 发射一颗加农炮弹杀死两个或更多的敌人 | 250/50 | 4–1 |
| Bully | 中等 | 当加农炮弹刚接触到一个敌人时立刻爆炸 | 250/50 | 4–1 |
| Carpet Bombing | 中等 | 在搞死一个敌人前蓄力加农炮弹至少在地上弹了两下 | 250/50 | 4–1 |
| Kick of Doom | 中等 | 把正弹得正欢的加农炮弹踢过去炸死一个敌人 | 250/50 | 4–3 |
| Trickshot | 中等 | 让加农炮弹从墙壁或者其他障碍物上弹回来炸死一个敌人 | 250/50 | 4–1 |
| Lucky Shot | 困难 | 让一颗加农炮弹滚到 100 米开外杀掉一个敌人且中途不发生反弹 | 500/100 | 4–1 |
| Meat Foutain | 困难 | 用一颗加农炮弹干掉两个或者更多的浮空敌人 | 500/100 | 4–1 |
| Sledge–hammer | 困难 | 用蓄力加农炮干掉三个或者更多的敌人 | 500/100 | 4–3 |

| 渗透者电钻枪（Penetrator） | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 名称 | 难易度 | 说明 | 技巧得分 | 初次解锁关卡 |
| Breakdance | 简单 | 利用钻头把一个敌人插在地上 | 125/25 | 6–1 |
| Fan–Tastic | 中等 | 利用钻头把一个敌人插在天花板上 | 250/50 | 6–1 |
| Mile High Club | 中等 | 用能量鞭蓄力把一个敌人抽到空中然后向他射击，送他上天 | 250/50 | 6–1 |
| Root Canal | 中等 | 把钻头直接插入敌人的脑袋中 | 250/50 | 6–1 |
| Twisted | 中等 | 把钻头招呼到一个敌人身上后，在他没被钻头搞死前用其他方法灭了他 | 250/50 | 6–1 |
| Air Strike | 困难 | 把一个滞空的敌人刺穿并把他插向地面上的敌人 | 500/100 | 6–2 |
| Drilldo | 困难 | 武器蓄力时滑铲前进，在路上放倒两个或更多敌人（不用发射钻头） | 500/100 | 6–2 |
| Shish Kebab | 困难 | 用一个钻头同时把两个或者更多敌人刺穿 | 500/100 | 6–1 |
| Stinger | 困难 | 把一个钻头插到敌人的身体里再通过其他方式搞死他 | 500/100 | 6–1 |
| Wingmen | 困难 | 用一个钻头同时刺穿两个或更多的滞空敌人 | 500/100 | 6–1 |



# 多人模式杀敌技巧

| 名称 | 说明 | 技巧得分 |
| --- | --- | --- |
| Barrel of Fun | 一名玩家把一个敌人用能量鞭拉扯 / 踹 / 铲到空中进入滞空状态，另一名玩家把场景内的爆炸桶踹到敌人身上爆炸 | 150 |
| Blood Bath | 在“Turbine”地图中，利用涡轮杀死一个敌人 | 150 |
| Blood Fountain | 在“Waterworks”地图中，把一个敌人踹到河里 | 150 |
| Blood Symphony | 进入“Blood Symphony”状态后，用能量鞭拉扯 / 踹 / 铲一个敌人 | 250 |
| Das Boot | 你和至少一名玩家一起踹死一个敌人 | 100 |
| Double Penetration | 两名玩家同时射击一个敌人并把他射死 | 100 |
| Fish Chow | 在“Junkyard”地图中，把一个敌人踢到瀑布中淹死 | 150 |
| Flattery | 在“Grand Central”地图中，利用电梯杀死一个敌人 | 150 |
| Ground Chuck | 在“Power Plant”地图中，利用粉碎机杀死一个敌人 | 150 |
| Heat Wave | 两名玩家同时用 PMC 的蓄力攻击射击迷你 BOSS | 150 |
| Make a Wish | 在“Grand Central”地图中，把一个敌人踹到喷水池中 | 150 |
| Man Crush | 在“Junkyard”地图中，一个敌人踹到破碎机里面搅死（踹进去后机器会自动启动） | 150 |
| Meatspin | 在“Grand Central”地图中，利用旋转门来杀死一个敌人 | 150 |
| Midnight Express | 在“Grand Central”地图中，把敌人踹到迎面而来的单轨列车上撞死 | 150 |
| Nom Nom Nom | 在“Dead Rock”地图中，把一个敌人踹到恐龙头骨中 | 150 |
| Not in Kansas | 在“Dead Rock”地图中，利用龙卷风杀死一个敌人 | 150 |
| Royal Flush | 在“Waterworks”地图中，利用管道中流出的酸液杀死一个敌人 | 150 |
| Savior | 干掉一个正在近距离攻击你队友的敌人 | 50 |
| Tug-O-War | 和两名或者更多队友一起，同时用能量鞭拉扯一个敌人 | 50 |
| Yoink | 当你把一个敌人用能量鞭拉扯 / 踹 / 铲到空中进入滞空状态后，另一名玩家立马用能量鞭把敌人拉到他面前然后杀掉他 | 75 |

# 秘密杀敌技巧

| 名称 | 难易度 | 说明 | 技巧得分 | 初次解锁关卡 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Ejeculated | 简单 | 在飞船内按下开关把重装突击队的士兵吸到舱外去 | 125/25 | 7-2 |
| Pancake | 中等 | 用场景内的物品把一个敌人压死 | 250/50 | 1-2 |
| Kill-O-Watt | 中等 | 在迷你城市那关把一个敌人踢到带电的建筑上电死 | 250/50 | 2-2 |
| Mass Extinction | 中等 | 控制大恐龙的时候把一个敌人踩死 | 250/50 | 2-2 |
| Fish Food | 中等 | 把一个敌人踢下水让鱼吃掉他 | 250/50 | 3-1 |
| Tenderizer | 中等 | 用电梯搞死一个敌人 | 250/50 | 4-3 |
| Dino-Sore | 中等 | 控制直升机上的加特林机枪时，攻击哥斯拉的颈部弱点处 | 250/50 | 5-3 |
| Outburst | 中等 | 把一个敌人踹到风暴中 | 250/50 | 6-1 |
| Sucker | 困难 | 把一个敌人踹到巨大的风扇中绞成肉酱 | 500/100 | 2-1 |
| Floater | 困难 | 把一个敌人踹到流淌的河水中 | 500/100 | 3-2 |
| Man Toast | 困难 | 把一个敌人踹到熔炉里面化成渣 | 500/100 | 3-2 |
| Grinder | 困难 | 把一个敌人踹到水电站上的巨大水轮上绞死 | 500/100 | 3-2 |
| Halloween | 困难 | 把黄色的球形植物踹到敌人的头上套着，然后把他踹到带电的东西上电死 | 500/100 | 4-1 |
| Weed Killer | 困难 | 把巨大的植物 BOSS 干掉 | 1750 | 4-2 |
| Ding Dong | 困难 | 拉下天花板来压死一个敌人 | 500/100 | 4-3 |
| Steady Hand | 困难 | 用一发子弹就打中兽人的弱点并且杀掉它（推荐手枪） | 500/100 | 5-2 |
| Minced Meat | 困难 | 杀掉第一个巨型兽人 BOSS | 1250 | 5-2 |
| Forced | 困难 | 在飞船内按下开关后会出现电网，这时用能量鞭把敌人拉到上面去电死 | 500/100 | 6-3 |
| Grilled Meat | 困难 | 杀掉第二个巨型兽人 BOSS | 1250 | 7-2 |

# 收集要素

本作虽然热血劲爆，但是也有收集要素，分别是收集 Newsbot 和 Electroflies Swarm（打碎和喝掉 20 瓶酒在流程攻略中已经注明解法）。两种收集品大多数都在剧情中的必经之路上，因此细心点的玩家一周目差不多就能收集完毕。提醒一下各位玩家，配合本次专辑的 DVD 中也附送了全收集的影像，取得收集相关的成就将会易如反掌。




| Newsbot（总共 28 个） | |
| --- | --- |
| ACT2-1 | |
| 1. | 在一个玻璃围栏的旁边，机器人前面是一个需要蹲着才能通过的道路。 |
| 2. | 路边有个“NIGHT CLUB”的招牌，旁边就有个机器人。 |
| 3. | 有个楼梯的房间出去，在河边有个机器人。 |
| ACT2-2 | |
| 1. | 一开始往前走就能看到，不可能错过。 |
| ACT3-1 | |
| 1. | 有狙击手的场景中，靠右边。 |
| 2. | 第二次遇到多名狙击手的场景，杀掉后过桥，在左边的房间里面有机器人。房间正对着一个名叫“Harbor Master”的建筑。 |
| 3. | 快到关底，一个有水帘的房间里面。 |
| ACT3-2 | |
| 1. | Trishka 加入后上楼到达有绿色发光植物的房间，外面是敌人在混战，从房间的右边出去，就能看到机器人。 |
| 2. | 接上面的场景，就在战斗的场景中，不容易错过。 |
| 3. | 电梯上，必然不会错过。 |
| ACT4-1 | |
| 1. | 地上有一条长长的血迹，前面有一个能量碑，左边就是机器人。 |
| 2. | 从大门进去，左边的帐篷里面，帐篷外面有个能量碑。 |
| ACT4-2 | |
| 1. | 有一个雕像的广场的左边角落，找不到的话就根据机器人的声音找，不难。 |
| 2. | 遇到直升机轰炸的地方。 |
| 3. | 连续的坡的场景，上了两个坡后往左走，机器人躺在地上呢。 |

| ACT4-3 | |
|---|---|
| 1. | 需要滑下去的场景，先别急着下去，往左边走，里面的房间躺着机器人。 |
| 2. | 一直往前走，然后掉落到下一层，就能看到机器人，不可能错过。 |
| **ACT5-1** | |
| 1. | 路上必定会遇到的，在一个上面有发光招牌的门前面。 |
| 2. | 有缆车的场景，有一个需要蹲着才能到达的平台，机器人就在那里。 |
| **ACT5-2** | |
| 1. | 杀死兽人后进入一个房间，里面有个能量碑，机器人也在那里。（虫） |
| **ACT5-3** | |
| 1. | 和 Trishka 从下面爬上来后往前走就能看到，不可能错过。 |
| 2. | 一个需要主角打开的门那里，同样不可能错过。 |
| **ACT6-1** | |
| 1. | 下楼梯的场景，沿着楼梯往下走就能看到，想错过都不行。 |
| 2. | 下楼后到达一个大厅，大厅外面都是闪电包围着，机器人就在大厅里，除非你是看着天花板走路，否则没有错过的理由。 |
| 3. | 这个有难度，到达地下后，有一个需要主角打开的铁门处，站在这里往左后方看就能找到机器人了。当然如果跟随同伴的行走路线，仔细点也不难发现的。 |
| **ACT7-1** | |
| 1. | 需要翻越几个障碍的地方，必然会看到的。因为同伴走得太快，会在机器人那里等你的。 |
| 2. | 和同伴分开后，自己在第二层，有一个房间上面有个蓝色的圆形招牌，机器人就在下面等你。 |
| **ACT7-2** | |
| 1. | 有一扇坏掉的门，旁边有两根灯管，机器人就在后面躺着呢。 |




| Electroflies Swarm（总共 21 群） | |
|---|---|
| **ACT2-1** | |
| 1. | 一段斜坡下来后有一段需要翻越的树枝挡住了去路，电蝇就在左边。 |
| 2. | 继续往前在河边的下坡处，对面是红色房顶的屋子。往下面看就能发现电蝇。 |
| 3. | 经过一个天花板上有凌乱的电线的楼梯后出门，在面前的建筑的左上方，千万别漏掉啦。 |
| 4. | 在河边的机器人处，电蝇在树枝旁边飞舞，不应该错过。 |
| 5. | 打完 BOSS 后，有个超巨大的怪物头像，上面写着"MONSTER DOME"，电蝇就在旁边飞舞。 |
| **ACT3-1** | |
| 1. | 刚看到水坝后，沿着道路的右侧行走，在快到能量碑的时候往外看，电蝇就在上方。 |
| 2. | 一个有两个停泊船只的码头的场景，前面一个断掉的码头那里就是电蝇。 |
| 3. | 快到关底，一个有水帘的房间，里面是机器人，外面就是电蝇。 |
| **ACT3-2** | |
| 1. | 一开始中了敌人的埋伏后，战斗完毕，出去是条河，这里需要主角启动机关来过河，站在机关那里往对面看就行了。 |
| 2. | 这个场景中有机器人，在跟着同伴往下走之前往左上方看看，电蝇就在那里，小心别错过。 |
| **ACT4-1** | |
| 1. | 第一次遇到食人花的场景，在左边的路边上，具体位置是左边一个有圆圈房顶的那里。 |
| **ACT4-2** | |
| 1. | 从里面有棵大植物的拱形建筑（房顶坏了）出来，面前是一个下坡，先别下去，往右看，电蝇就在花坛上方盘旋。 |
| 2. | 继续往前走，到一个又能量碑的地方，左边是一个星系模型，再往左看就能看到电蝇了。 |
| 3. | 关底往上爬几个连续的大坡，这个场景还有机器人。爬上第三个斜坡后会发现右面的斜坡被仙人树给毁了，电蝇就在那里，左边有个圆球形油桶，打爆即可全灭它们。 |
| 4. | 到达最上层，大厅里面充满了食人花，通过后往左走去打 BOSS，往右看就能发现电蝇。 |
| **ACT4-3** | |
| 1. | 在"CLIFFSIDE HOTEL"的招牌右边就是。 |
| **ACT5-1** | |
| 1. | 也是在缆车处，具体请参考机器人的位置，走上桥往右边看就能看到。 |
| **ACT5-2** | |
| 1. | 杀死兽人后进门，里面有个机器人和能量碑，左边的吧台是能进去的，最里面有个可以踹开的铁门，电蝇就藏在里面。 |
| **ACT6-2** | |
| 1. | 将军跌下去后坐列车到对面，然后回身往池子下面看，就能看到。这里容易错过，注意一下。 |
| **ACT7-1** | |
| 1. | 这个位置不好描述，是从建筑里面出来，往右是一个楼梯，站在楼梯上平时前方就能看到。反正是在必经之路上，不可能错过。 |
| 2. | 爬出通道后前面是三个可乐的广告牌，往左看就能见到电蝇了。 |

# 成就列表

| 图标 | 名称 | 点数 | 说明 |
|---|---|---|---|
| | Destructive Beat | 20 | 以 VERY EASY 或者 EASY 难度完成单人模式 |
| | Violent Melody | 30 | 以 NORMAL 难度完成单人模式 |
| | Brutal Chorus | 40 | 以 HARD 难度完成单人模式 |
| | Blood Symphony | 50 | 以 VERY HARD 难度完成单人模式 |
| | Major Malfunction | 10 | 在单人模式中摧毁至少 14 个新闻机器人 |
| | Total Malfunction | 20 | 在单人模式中摧毁全部 28 个新闻机器人 |
| | Insecticide | 10 | 杀死至少 11 群电蝇 |
| | Pest Control | 20 | 杀死全部 21 群电蝇 |
| | Space Pirate | 10 | 在单人模式中喝掉至少 20 瓶酒 |
| | Straight Edge | 10 | 在单人模式中打碎至少 20 瓶酒 |
| | Fits Like a Glove | 15 | 在序章中获得能量鞭 |
| | Patched Up | 15 | 在 1–1 中用能量鞭与补给站建立一次连接即可 |
| | All Bow To Heavy Metal | 15 | 打掉悬在半空的火车来阻止巨型怪兽 |
| | Size Matters | 15 | 控制机械恐龙完成 2–2 |
| | Damsel in Distress | 15 | 在 3–2 中救出 Trishka |

| 图标 | 名称 | 点数 | 说明 |
|---|---|---|---|
| | Destroyer of Worlds | 15 | 在 4–1 中，用枪射击建筑上巨大的球来撞开前面的大门 |
| | Weed Killer | 15 | 干掉 4–2 关底的巨型植物 BOSS |
| | Minced Meat | 15 | 把 5–2 中的巨型兽人 BOSS 踹到坠毁的直升机的螺旋桨上搅成渣 |
| | Grilled Meat | 15 | 在 6–3 中把巨型兽人 BOSS 踹到电网上电死 |
| | Armed and dangerous | 15 | 在 6–3 中输入 DNA 炸弹的密码 |
| | Stowaway | 15 | 在 7–2 中跳上飞船的跳板 |
| | Pointless | 10 | 序章中，在到达第一个补给站之前就完成了至少 10 次爆头 |
| | Disco Inferno | 10 | 在 2–1 中，站在舞台上杀掉迷你 BOSS 和其他敌人 |
| | Chop-Chopper | 30 | 在 4–2 中，用狙击枪杀死一个直升机的驾驶员 |
| | Red Barrels | 10 | 在 5–3 中，在操作直升机上的机枪打爆屋顶上所有的红色燃料桶 |
| | No Man Left Behind | 20 | 在 4–3 中，在逃亡电梯的途中杀掉两名敌人（能量鞭蓄力效果不错） |
| | I Might Be Late | 20 | 在 7–1 中，当倒计时开始后，杀光途中所有的敌人并且在实践耗完钱跳上飞船跳板 |
| | Just One Last Thing | 20 | 在 7–2 中，在前往逃生舱的路上杀光你所见到的所有敌人（推荐能量鞭和霰弹枪的蓄力），之后踹飞抢在你面前试图登舱的士兵即可 |
| | Om Nom Nom! | 10 | 把一个黄色球形植物踢给食人花吃掉 |
| | Wannabe | 10 | 在单人模式中完成 10 次不同的技巧杀人 |
| | Somebody | 20 | 在单人模式中完成至少 34 次（25%）不同的技巧杀人 |
| | Big Cheese | 30 | 在单人模式中完成至少 68 次（50%）不同的技巧杀人 |
| | Celebrity | 40 | 在单人模式中完成至少 102 次（75%）不同的技巧杀人 |
| | Golden Idol | 50 | 在单人模式中完成所有的（135 次）技巧杀人 |
| | Master of Disaster | 40 | 在一次技巧杀人中获得 2000 分或者更高（推荐回声模式下完成） |
| | Rememberance | 10 | 在回声模式中完成三个不同的关卡 |
| | Shooting Star | 10 | 在回声模式中，前 14 个关卡每关至少获得一星评价 |
| | Supernova | 40 | 在回声模式中，前 14 个关卡都获得三星评价 |
| | Bounty Hunter | 20 | 在回声模式中的总得分达到至少 75000 分 |
| | Guerrilla Tactics | 10 | 在回声模式中，任意一关里至少使用 25 次不同的技巧杀人 |
| | Halfway There | 15 | 在回声模式中，总共获得至少 21 星 |
| | Old School | 15 | 不使用任何杀人技巧来完成一局回声模式（使用 PMC 突击步枪，别射中敌人的头部和喉咙，射击胸部即可） |
| | Enforcer | 20 | 在回声模式中，一局的总得分达到 15000 分 |
| | Star struck | 10 | 在回声模式中，取得 10 个关卡的三星评价 |
| | Hoarder | 40 | 在回声模式中，总得分至少达到 150000 分 |
| | Like A Boss | 5 | 在多人模式中干掉一个迷你 BOSS |
| | Anarchy Master | 30 | 在多人模式中队伍的累积得分至少达到 50000 分 |
| | Team Player | 10 | 在多人模式中完成 200 次“团队挑战” |
| | Final Echo | 40 | 在多人模式中等级达到 65 级 |
| | Environment Master | 20 | 在多人模式中完成所有的环境技巧杀敌 |

# THE iDOLM@STER 2

アイドルマスター



文 纱迦 美编 木仙

| | | | |
|---|---|---|---|
| X360 | 偶像大师2 | NBGI | 模拟育成 |
| | アイドルマスター2 | | 日版 |
| | 2011年2月24日 | 1人 | 8800日元 |
| | 无对应周边 | | |

本作虽然名为2代，但无论是从剧情还是系统来看，都更像是一个和1代平行的游戏。游戏除了画面是有明显进步之外，其他方面和1代相比各有进退，故事也变为1代的平行世界。和1代相比，游戏大幅降低了系统的上手度，使得游戏的难度大幅下降。同时又相应地增加了销量榜和歌曲得分等趣味要素，即使没有网络联机模式也可以和其他玩家一较高低。如果你对日系文化情有独钟的话，没理由错过本作。

# 演艺圈的入门谈

首先为大家介绍一下成为一名好的制作人的必要条件。忘记介绍了，在游戏中玩家扮演的是制作人(PRODUCER)，这就是为什么玩《偶像大师》的人总被简称为某某P的原因。如果你没有接触过本系列，那你可要仔细研究一下以下内容了。

## 游戏目的

本作的目的和1代一样，即让你培养的偶像成为TOP IDOL(顶级偶像)。和1代不同的是，游戏中专门有一个为顶级偶像设置的大奖，玩家的目的就是要拿下它。游戏的时间限定为1年，1年之后视玩家的成绩不同会迎来4种不同的结局。游戏中玩家可以培养3名偶像，其中1名为队长。游戏过程中出现的剧情多以队长为主，最后的结局也是队长专属的。

游戏通关之后会继承前一周目所取得的服装饰品以及金钱，根据玩家的表现不同，制作人等级会发生变化。但除此之外的一切内容均不能继承。游戏通关后有一次保存机会，如果选择保存，那么这个档会自动删除，不会保留通关存档。

游戏中允许玩家同时开多个档，每个档培养的偶像可以不同，也可以相同，剧情和能力都是分开的。但服装饰品、金钱是所有档共通的，因此玩家可以单独开一个档来赚钱供其他档用。此外玩家总的游戏记录(如历史最高分、历史最高销量等等)也是所有档共通的。

## 每周流程

游戏每一周目分为55周，其中每周有一次下达指令的机会。不过这55周里有几周会固定行程。自由行程的周数的流程是这样的。

- 选择一名偶像寒喧
- ↓
- 选择当周行程
- ↓
- 按行程搞活动
- ↓
- 回到事务所观看排行榜
- ↓
- 进行解散前的交流
- ↓
- 确认FANS来信(满足条件后发生)
- ↓
- 触发特殊剧情(满足条件后发生)
- ↓
- 收Email(购买Email DLC后，满足条件发生)

选择当周行程是游戏的重中之重，玩家每周有三格行动力和两个日程，不同的行程消耗不同的行动力，大致如下：

| | 消耗行动力 | | 消耗行动力 |
|---|---|---|---|
| AUDITION/FES/LIVE | 3 | 长课 | 2 |
| 休息 | 3 | 短课 | 1 |
| 营业 | 2 | 购物 | 1 |

由于每周最多只能有两个日程，因此像购物三次、短课三次这样的选择是不可能的。

## 三原色

玩本作时一定要记住三原色的含义。具体如下表：

| 颜色 | 对应键位 | 象征能力 |
|---|---|---|
| 蓝 | X | DANCE(舞蹈)，简写为DA |
| 黄 | Y | VISUAL(形象)，简写为VI |
| 红 | B | VOCAL(唱歌)，简写为VO |

因为游戏中出现的选项多为三选一，选项都是有不同颜色的，正好对应相应的按键。熟练之后看到颜色就能明白该按什么。至于比赛的时候更是需要牢记三原色的象征能力，然后按对应的键。

## 模式介绍

在标题画面下会看到7个选项，其作用分别如下：

**プロデュース：**故事模式。

**ステージフォーユー：**STAGE FOR YOU模式，简称S4U。可以自由欣赏偶像们的歌舞表演，可选择的服装饰品与故事模式中的进度以及DLC有关。

**ショップカタログ：**卖场。可以在浏览目录的同时直接点入卖场购买，但必须接上Xbox LIVE才能使用。

**アルバム：**相册。在这里可以欣赏保存的照片和视频。

**メール：**邮件。查看目前为止获得的邮件。但如果你没有从卖场里购买偶像们的邮件地址，那么在这里你只能看到社长的Email。

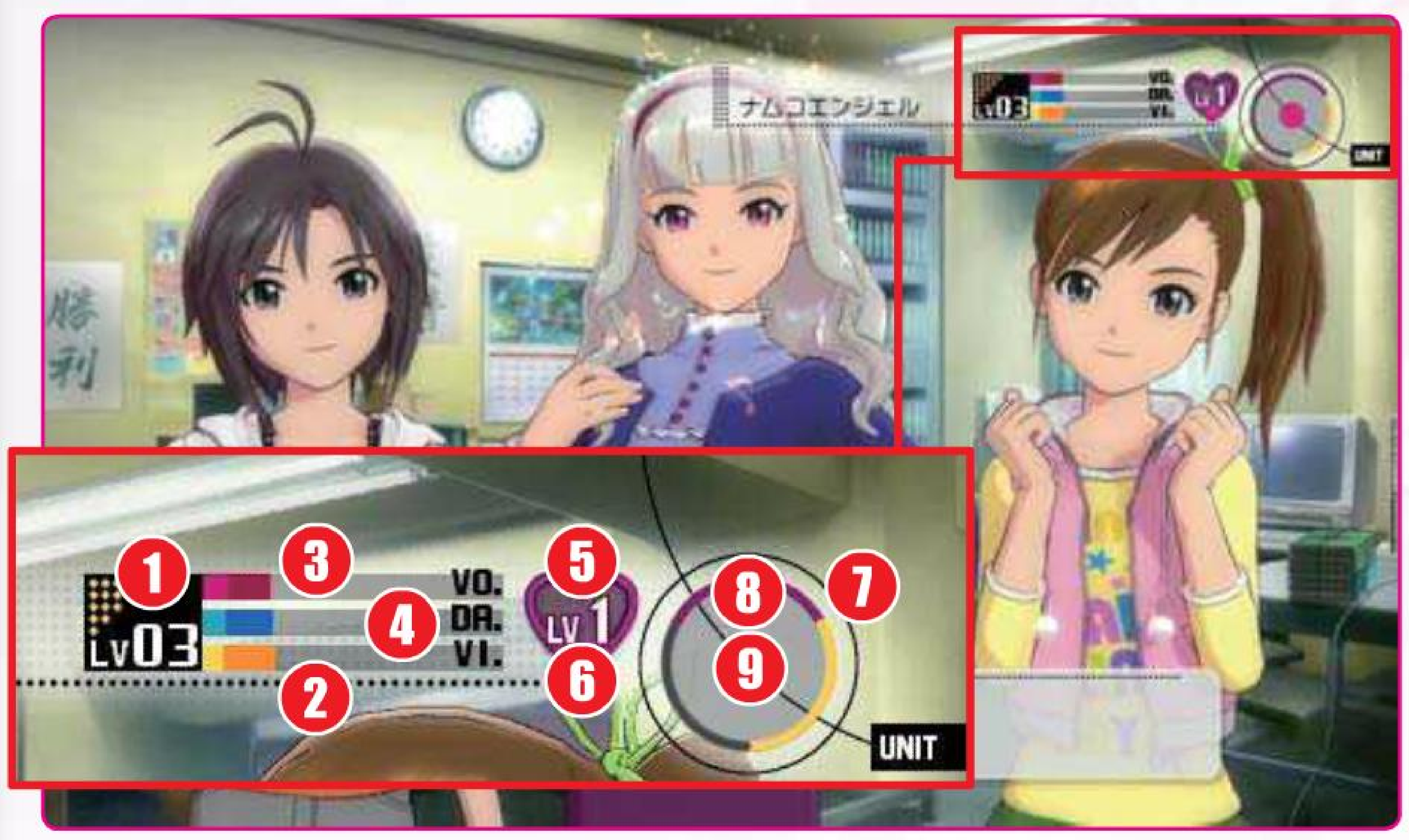
**ランキング：**线上排名。必须登入Xbox LIVE才能使用。

**オプション：**设定。比较有用的设定就是关掉舞台表演，这样可以节省大量时间。另外如果开启表演时自动特写的话，有可能出现失误。

# 成功组合的必要能力

要想成为一个成功组合，就要从各方面提升自己的能力，这里就为P们介绍一下游戏中出现的各种能力以及提升的方法。不过能力并不是万能的，还得有成功的战术作为保障，当然这已经是另外的话题了。

## 画面解说




1. 能力等级
2. 形象能力
3. 唱歌能力
4. 舞蹈能力
5. 保险槽
6. 保险等级(即数量)
7. 团结力上限
8. 角色象征色
9. 当前团结力

**隐藏歌曲1** 达成坏结局(即没夺得任何赏)时，会听到3名偶像流泪对你唱《I ～ and you》。虽然这个结局很残酷，但是务必要听一下哦。

卷首特集 特别策划 劲作前瞻 成就集中赢 典藏攻略 实用技术 软组织

## IMAGE

对于偶像组合来说，能力（IMAGE）是最重要的数据。和前作一样，偶像的能力被分为三个部分：VISUAL（形象）、VOCAL（唱歌）和DANCE（舞蹈）。能力越高，在比赛中表现该能力时的得分就越高。

根据这3个部分加起来的值，游戏会评出能力等级（IMAGE LEVEL），即综合能力越高，能力等级越高。具体如下：

| 能力等级 | 对应称号 | 能力等级 | 对应称号 |
|---|---|---|---|
| LV1 | タマゴユニット | LV9 | ちょいイケユニット |
| LV2 | ひよこユニット | LV10 | できるこユニット |
| LV3 | 半人前ユニット | LV11 | すごいこユニット |
| LV4 | 驱け出しユニット | LV12 | 超すごいこユニット |
| LV5 | 成长中ユニット | LV13 | 实力派ユニット |
| LV6 | あとちょっとユニット | LV14 | 无敌ユニット |
| LV7 | 一人前ユニット | LV15 | 完全无敌ユニット |
| LV8 | そこそこユニット | LV16 | 超完全无敌ユニット |

游戏中以三条槽来代表当前偶像组合的能力，其中红色为VOCAL，蓝色为DANCE，黄色为VISUAL。同一项能力分为深色部分和浅色部分。这两种能力是有差别的，其中浅色部分为基础能力，深色部分为附加能力。基础能力指的是偶像们天生的能力以及通过上课训练而增加的能力，而附加能力则是服装饰品以及歌曲增加的能力。

在比赛中偶像们的表现以及能力等级都只与综合能力有关，所以基础能力和附加能力没有区别。不过如果在试演会上胜出，就可以上电视进行表演。前作中如果基础能力过低的话，在表演时就很容易出现失误。失误时画面上会覆盖着一层彩色雾气，从雾气的颜色可以看出失败的原因，比如蓝雾就表明需要苦练DANCE。本作也引进了这个设定，但只在玩家发动应援和爆气时才会出现失误。如果时机不对，即使是纯欣赏的S4U模式也会出现失误。

基础能力并不能无限练下去，大约达到能力槽的六成时就达到了极限，此时再上同一门课就没有意义了。另外和1代不同的是，这回服装饰品和歌曲的加成对于能力等级没有影响。




## 团结力

在正常游戏时画面右上方会有一个圆圈，我们称其为情绪圈，它反应了很多东西，这里先说团结力。情绪圈最外围的黑框表示团结力的满值，里面的彩色小圆圈为当前的团结力数值。

团结力的最大用处是影响比赛中爆气后的得分，由于爆气后分数会翻倍，因此爆气在后期团结力高的时候是拿高分的关键。团结力低的时候则用处不大。

导致团结力上升的因素如下（以下数值为比例参考，并非实际数值）：

| | |
|---|---|
| 每周自然增加 | +4 |
| 每周自然增加（兴奋状态） | +5 |
| 新曲发售 | +2 |
| 上课 | +1 |
| 放假 | +1 |
| 购物 | +1 |
| 营业开始前的问题答对 | +2 |
| 比赛开始前的问题答对 | +2 |
| 获得FANS来信 | +5 |

当偶像们处于疲劳期时，上升的幅度减半。

由上表可见，获得FANS来信是增加团结力的关键。而FANS来信的出现条件是任一地区的FANS数量达到一定数目后出现的，具体数量为：5000人、15000人、30000人、60000人、100000人，打赢最后的歌姬歌王子FES也会出现。

## 情绪特征

当偶像们的情绪出现波动时，会直接影响到当周偶像们的表现。其情绪特征会以图形的方式反应到情绪圈里，具体如下：

| | |
|---|---|
| 脚步 | 舞蹈课效果上升 |
| 星星 | 形象课效果上升 |
| 音符 | 唱歌课效果上升 |
| 裂痕 | 队员之间出现矛盾，团结力加成情况变弱，全行动效果下降 |
| 冒汗 | 有队员急于表现，引发其他人不满，团结长加成情况变弱，全行动效果下降 |
| 省略号 | 疲劳，自动课程效果下降，团结力加成减半，全行动效果下降，有可能跷班 |
| 发光 | 最佳情绪，全行动效果上升 |

情绪特征与两个隐藏数值有关，其一是亲爱度，即制作人和偶像的关系，亲爱度对能力有直接影响。其二是亲密度，即偶像之间的关系，这一项相当于1代的情绪，会影响偶像们的情绪特征。两种能力增加的条件如下：

| 行动 | 效果 |
|---|---|
| 选择该角色进行营业 | 该角色的亲爱度上升 |
| 该角色的营业取得好评价 | 该角色的亲爱度上升 |
| 该角色的营业取得差评价 | 该角色的亲爱度下降 |
| 早上寒喧的时候选择该角色 | 该角色的亲爱度上升 |
| 固定剧情选择正确 | 该角色的亲爱度上升 |
| 早上的寒喧赞同积极言论（全员高兴） | 亲密度上升 |
| 早上的寒喧反对积极言论（全员失望） | 亲密度下降 |
| 早上的寒喧赞同消极言论（发言者高兴，另外两人失望） | 亲密度下降 |
| 早上的寒喧反对消极言论（发言者失望，另外两人高兴） | 亲密度上升 |
| 晚上的交流游戏成功 | 亲密度上升 |
| 晚上的交流游戏失败 | 亲密度下降 |
| 比赛获胜 | 亲密度上升 |
| 比赛失败 | 亲密度下降 |
| 购物 | 亲密度上升 |
| 放假 | 亲密度上升 |

一般来说玩家在进行游戏时都不会容忍出现比赛失败的情况，因此正常情况下只有剧情中第10周输给龙宫小町之后才会出现负面情绪。只要熬过这阵子就没有问题了。

本作早上寒喧时回答的难度和前作比简直是天壤之别，稍微懂点日语的人都看得出来选什么。这里为完全不懂日语的朋友支点招：不管你和谁对话，出现的选择只有那么几种，而且对应的效果是固定的，熟练之后完全可以做到凭答案来进行选择。要是你是个日语盲，那就找张纸笔把答案记下来，以后按着答案选就可以了。

## 保险

1代就有的保险在本作里也依然存在。在比赛中按A键即可发动保险，效果等于同时按下X、Y、B键等于得分三倍。但本作的保险并不像1代那么实用，具体在后面再说。

和1代一样，保险的入手方法是靠完成营业，不过和1代完成一个营业增加N个保险不同，本作完成营业后只会令保险槽略微增加，涨满一条槽之后才会增加1个保险等级（即保险数量+1）。但本作的保险是可以反复使用的，例如玩家的保险等级为LV3时，代表着玩家可以在比赛中使用3个保险，哪怕本场比赛用完了三个，到了下场比赛也会加满。

除了营业之外，特殊剧情也会令保险槽增加。

**隐藏歌曲2** 雪步的好结局或真结局时，她会给你演唱她的新歌《First Step》。全偶像中只有她才有这个特殊待遇，果然是因为换声优的影响么？

## 记者

本作依然存在记者，而且不止一人，其效果也不像1代那样只有增加能力这一个用途。当玩家在某一区域的比赛中获胜或失败后，当周在该区域内采访的记者就有可能对你进行采访。获胜的话为正面效果，失败的话为负面效果。记者的跟踪采访时间为4周（包括开始采访的那一周）。如果在有记者的情况下吸引了另一位记者，则之前的记者会走人，由新记者接班。

如果只想快速凹到心仪的记者，推荐用委托打比赛的方法。

| 记者名 | 正面效果 |
|---|---|
| 安宅 纯 | 爆气槽增加量上升 |
| 有明 仁 | FANS获得量 ×1.4 |
| 小柴 彻 | 课程效果上升 |
| 金丸 大藏 | 金钱获得量 ×1.4 |
| 山原太郎 | 以上4种效果 ×1.2 |

## 金钱

本作新增的概念，主要是用来在商店中购物。另外部分行程也需要消耗金钱。

本作没有太好的赚钱方法，一般都是带着金丸记者通过营业和比赛来赚钱，因为营业速度远快于比赛，所以反复营业是最好的赚钱办法。不过注意有些营业是花钱而非赚钱的。由于本作不同档之间的金钱是共通的，因此可以开一个副档专门赚钱。



此外在5月的第三弹DLC中会提供官方的金钱金手指。

# 课程简要心得

偶像组合的能力是由基础能力（通过上课训练而增加的能力）和附加能力（服装饰品增加的能力）来决定的，由此可见上课是相当关键的，这里就为大家传授有关课程的必胜心得。

## 课程综述

和1代一样，上课就是玩迷你游戏，本作共有6种课程，但实际上只有3种迷你游戏。6种课程分别为：VOCAL课·长、短，VISUAL课·长、短，DANCE课·长、短。

长课和短课的玩法一样，只是时间长度不一样，长课比短课多15秒，因此容易取得高评价。但长课的价格是短课的十倍，而且消耗两格行动力。短课仅消耗一格行动力，但由于不能选择三个短课，所以要想突击的话还是只能选择一长一短这样。

玩迷你游戏的时候画面上方会出现评价表，玩家成功完成一次迷你游戏，就会令评价增长。评价最高为PERFECT，但只要时间够就还可以继续，之后以BONUS表示。评价越高，提升的能力就越高。但游戏有BUG，多次BONUS后增加的能力很不明显，几乎可以忽略不计。

## 唱歌课

当音符来到指定位置后按下音符上写的键即可，按住LB或RB可以让音符的移动速度加快。

这是最难的一门课了。一开始很简单，到后期开始转圈，更坑爹的情况是按键的位置在圈里。个人对此迷你游戏表示很无奈。因为这门课很有难度，直接导致VOCAL最强的千早实用性大减。



## 舞蹈课

这是最简单的课程。开始之前会先预播一段节奏，之后玩家要根据这个节奏来输入屏幕上的指令，L为LB，R为RB。

一开始可能会觉得这门课很难，但知道方法之后就非常简单。而且这门课最好的一点在于多按少按不算错。例如LLLL这种指令，玩家只要狂点LB键就能过关，点快点慢都不影响，只要在那个时间点上有按LB就可以。但玩家按键不能错，把LB按成RB还是不行的。



因为舞蹈课最简单，导致DANCE最强的响成为本作最民工的角色。

## 形象课

根据屏幕下方出现的歌词的颜色，移动光标点击屏幕上移动的歌词块，每次需要点中3块，点中其他颜色的歌词块就要重来。

这门课的难度介于两者之间，但有着比舞蹈课更大的可能性。原因在于这门课完全靠玩家的反应，如果每次都能以最快的速度完成，有可能出现令人惊异的成绩。笔者最好的成绩是有11次BONUS，可惜因为那个BUG，导致能力加成并没有想象的那么多。

## 地狱特训

这是一种特殊的课程，能让三项能力全部得到增长。但只有满足特殊条件才能进入，而且一般都会影响通关评价。

这个迷你游戏的玩法很简单，始终让三人保持在一定距离内不掉线即可。玩家要根据下方队员的耐力槽情况来决定谁加速、谁减速。获得高评价是很简单的一件事情。





**隐藏歌曲3** 特定的读盘画面中（如S4U模式），你会到亚美走过来向你招手，如果你已经安装硬盘了，那么招手之后就结束了。但实际上接下来亚美还会唱一首歌，歌词大意如下：“LOADING LOADING，好长呀，讨厌呀，LOADING LOADING，敢短点么，闪！”（汗）赶快卸载安装文件吧！

# 缔造感情的营业

在1代里，营业是直接关系到最后结局的重要内容。在本作里，虽然营业和结局没有直接关系了，但其作用依然不容小视。至于最关键的全营业表，按惯例会放在这篇攻略的最后面。

## 营业概述

在本作中营业的主要作用有如下几点：

1. 增加FANS。
2. 赚钱。
3. 提升该地区的注目度。
4. 增加保险槽。
5. 观赏剧情。
6. 提升团结力。
7. 提升亲爱度。

1代里营业出现的条件是偶像等级，而本作中变成了偶像组合歌曲的最高历史排名，当排名进入前50名、前20名时会出现新的营业。

**营业分为三种：**通常营业、资金营业和特殊剧情。前两者都是在行程中选择的，区别在于通常营业是赚钱的，而资金营业是交钱的。特殊剧情需要满足一定条件才会发生。



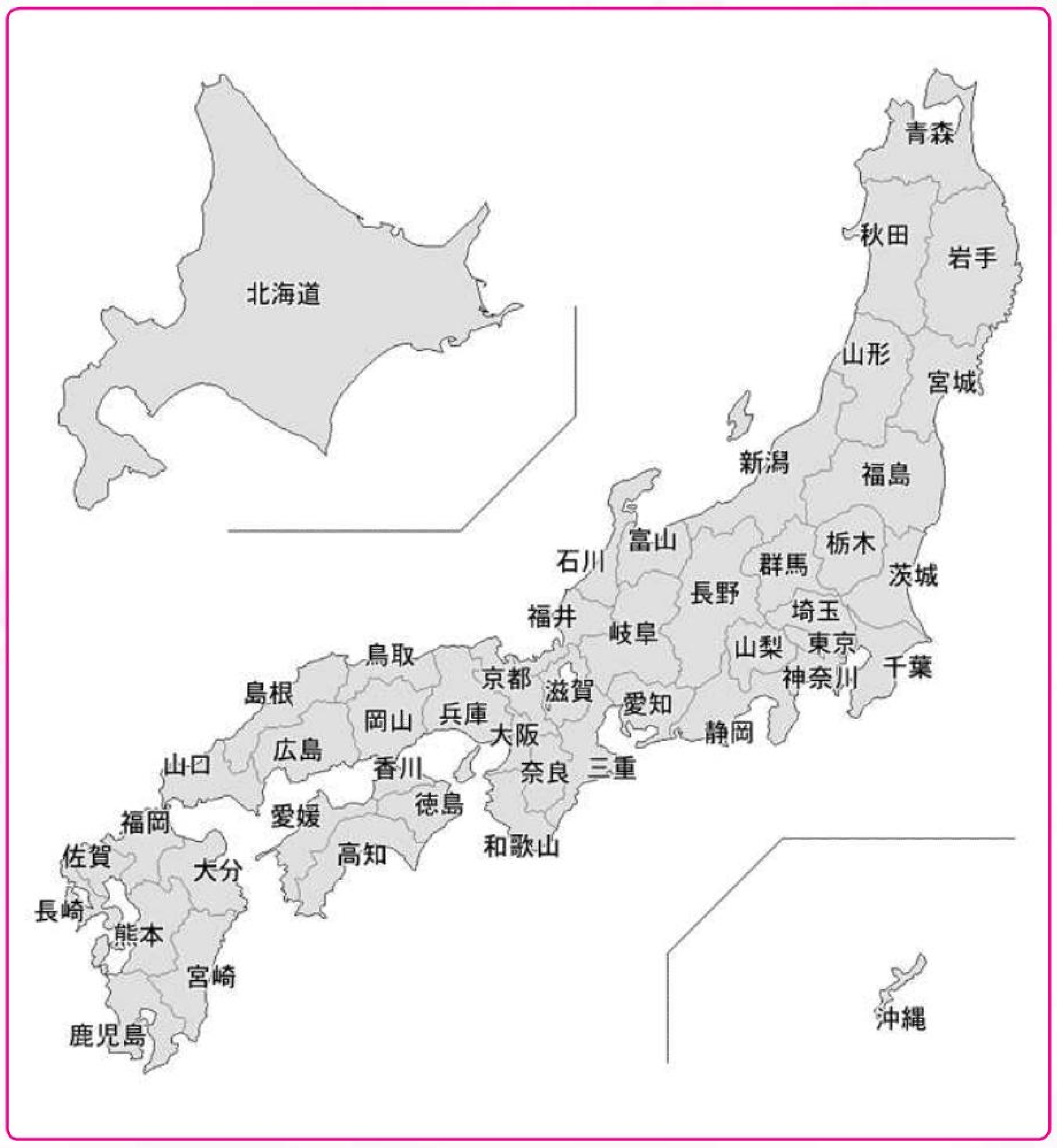

营业中会出现各种选项，根据玩家选择的不同，营业最后会有BAD、NORMAL、GOOD、PERFECT的变化，直接导致营业后的效果产生不同。因为有营业攻略，所以肯定是目指PERFECT了。

和1代一样，营业中的选项有时让人浮想连翩，特别是触摸身体时的选择，估计有不少人都想去摸……咳咳。不过本作比起1代来实在纯洁太多了，选一些比较那啥的回答也不会有大家想看到的内容出现。

当营业完成到一定程度后，会出现没有选项的营业，就当它是BONUS吧！

## 营业前的问答

大家可能会惊讶：怎么日本地图都出来了？这是因为营业前的问答会用到。不过游戏中用的地图比较简陋，都道府县的边界比较平滑，这与真实的日本是不一样的。




选择营业之后，在开始之前会有问答出现，共有两种情况。

情况之一是给一个地图，问你这是哪个地方，共有三个答案。这种问题比较简单，首先记下三个答案，然后暂停游戏，根据日本地图来看这三个地方中哪个轮廓比较接近原题。

情况之二是给你一个地名，让你在地图上指出来。同样是先记答案再暂停，在地图上找到该地名的位置，然后移动光标选择即可。

# 晚间交流游戏

本作追加了晚间交流这个环节，具体是按迷你游戏的方式进行的，能够有效增加亲密度。虽然一次两次没显著效果，但二三十周积累下来就很可观了。晚间交流游戏同样不是随机的，各有应对之法。

## 划拳




划拳说简单不简单，说难不难。

说简单是因为对方出的东西是和表情挂钩的，一种表情对应一个东西，只要记下来就可以百战不胜。说难则是因为有几位女孩的表情比较微妙，必须仔细看才能看出端倪。因为表情不容易用语言描述，这里就不多说了，反正就三种变化，记下来就没事了。三人组队时可以找弥生这样表情夸张的队员划拳，正所谓柿子专捡软的捏啊！

注意，划拳是要输给对方才能加亲密度的，连平三次也可以。日语里锤为グー，剪为チョキ，包为バー。

## 模仿

这个游戏比较有趣。三位女孩中有一位会模仿其他女孩说话，让你猜是谁在模仿。如果你对这些女孩的声优有一定了解的话，要想猜中是很简单的。而且每位女孩只有四到五句的变化，熟悉之后没理由听不出来。

## 谁不在

这也是一个考验你听风辨器之术的游戏。关灯后会有两位女孩一起说："谁が居なくなったでしょう"，之后让你猜三人之中哪位女孩没有说话。这个没什么秘诀可以传授，全凭玩家自己的本事来听。

## 特殊训话

剧情第10周败给龙宫小町后，晚上会出现特殊训话。特殊训话是因人而异的，难度很大。不过正常游戏时这种情况不会持续多久，只要持续搞好团结力，就可以尽早摆脱困境，这里就不一一列出分析了。

**读盘圈** 在绝大部分读盘画面中，画面右下方会有几个彩色圈，按下相应的键就能令其跳起来，比较有趣。

# 比赛情报分析

终于到了解说比赛的环节。本作的比赛由过去的 2 种增加到了 3 种，但由于去掉了规则的设定，实际上变化还不如 1 代来得多。不过变化少了，对新手来说是个好消息，毕竟 1 代的设定太复杂了。比赛前有一次选择对话的机会，选择前队长会先对口型，之后让你猜这次的口号是什么。秘诀不是看口型，而是看说话的长度和节奏，一共就那么几种变化，很快就能记住。

## AUDITION

试演会(AUDITION，オーディション)就是 1 代的标准比赛形式。每场试演会的录取名额不同，当玩家的分数在所有参赛者中达到名额要求的名次时，就算过关。



AUDITION 分为地区性和全国性两种，地区性 AUDITION 胜出的话只能增加当地的 FANS 数，提升当地的注目度。全国性 AUDITION 则可以增加全国的 FANS 数和注目度，但 FANS 数远不及单一地区加得多。

## LIVE

现场演出(LIVE，ライブ)是本作新增的比赛形式，说是比赛，其实只有玩家一支队伍参赛。玩家的目标就是让现场观众的欢呼声(ハコユレ震度)达到规定的数值。听着很玄乎，其实也是看分数，只要分数达了，自然就算过关。因此打法可完全参照 AUDITION。

LIVE 有普通 LIVE 和五人 LIVE 两种，五人 LIVE 为 QUINTET LIVE，日语写作クィンテットライブ。打法和普通 LIVE 一样，只是获胜后可以进行 5 人表演。但临时客串的两名偶像有可能放你鸽子。五人 LIVE 不能委任。

## FES

音乐节(FESTIVAL，フェスティバル，简称 FES)是一种由两组偶像对抗的方式来进行的比赛。胜出的标准依然是看分数，但细微规则有很多变化。主要包括：

1. 使用保险时会减少对方的气槽。
2. 爆气后对方无法输入指令，同时气槽大幅减少。

FES 也是惟一一个会受到对手干扰的比赛形式，因此不能用正常打法。

## 分数的取得

说到底本作的比赛就是看分数，那么分数如何获得呢？首先来看看比赛画面。




在画面下方有三个圆圈，蓝色代表 DANCE，黄色代表 VISUAL，红色代表 VOCAL。比赛开始后，会有一个圆环从圆心往圆周扩散，在这个过程中按下 X、Y、B 中的任意一键就可以拿到分数，分数的多少与该项能力的高低有关。

当圆环正好达到圆周时按键，就会获得最好的 PERFECT 效果得分最高，如果早一点就是 GOOD，再早一点就是 NORMAL，如果超出圆周则为 BAD。如果玩家连续按出 PERFECT 可以形成连击，连击会有额外的分数加成，而且连击越高，加成越多。但只要有一下不是 PERFECT，连击就会中断。连击的加成为：连击数 +5，从 CHAIN 2 开始计算。因为每一连都有加成，因此一直连下去的话加成相当可观。一首最高 150 连的歌曲，如果全连的话，光是连击加成就有 12069 分！也正因为连击数的独特算法，导致本游戏的快歌会比慢歌占优势。

## 倍率

在三个圆圈的右下角还有一个倍率显示，这个被称为兴趣率。这个称呼沿袭了 1 代，但实际上在本作里和评委的兴趣已经没什么关系了，所以直接称为倍率好了。玩家按键时的得分再乘以这个倍率，就是最终得分。

当玩家按键得分后，该按键对应的能力的倍率就会下降，同时另一种能力的倍率会上升。具体对应关系如下：

| 指令 | 倍率变动 |
|---|---|
| X | DANCE 下降，VISUAL 上升 |
| Y | VISUAL 下降，VOCAL 上升 |
| B | VOCAL 下降，DANCE 上升 |

## 保险

在比赛中按 A 键即可发动保险，保险和正常得分一样，也有从 BAD 到 PERFECT 的变化。本作保险的作用和 1 代一样，等于在同一时间内按下 3 个键，也受倍率影响，因此得分肯定比正常情况要高，而且保险增加的气槽相当多。保险在 FES 中更是有效，因为 FES 比拼主要靠爆气，使用保险能有效提升己方的气槽并削减对手的气槽。但是使用保险后，3 种能力的倍率会变回一个比较低的固定值，这一点是使用保险的负面要素，而且与本作的最佳战术相悖，因此保险的实用性很成问题。

当发动一个保险后按 LB 换人，之后再使用保险，即可发动二重保险，令气槽大幅增加。之后还可以按 LB 换到第三个人来发动第三个保险，形成三重保险。三重保险必定能凑齐一条气槽，一般用在比赛的末期进行突击。




卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

**TOUCH 训练** 游戏初期伊织和小鸟对你进行的 TOUCH 训练难倒了不少日语不好的人。其实最佳应对方法就是——无视伊织直接闪人。这么做不会影响任何事情。

## 爆气

本作新增的BURST APPEAL是得分的有效手段。在比赛时画面上会有一条气槽，当玩家成功输入X、Y、B、A指令时就会令其增长，全满之后即可按RB键爆气(即进入BURST APPEAL状态)。

爆气状态下会有10次输入指令的机会(特别慢的歌只有9次)，同时各能力倍率暴涨，指令的分配与发动爆气的角色有关，玩家可以在发动爆气前按LB进行更换。当屏幕上出现按RB爆气的提示后，在短暂的时间内系统会自动帮助玩家拿分，连击数也不会中断。如果不按RB键，则稍后可以继续正常比赛。

爆气时的得分与偶像组合的能力无关，只与团结力和倍率有关，爆气结束之后，根据发动爆气的角色不同，3种能力的倍率会回归到不同的数值。由于团结力影响爆气，因此在前期爆气后的得分反而不高。但爆气还有一个好处就是在停止输入指令之前发动的话，爆气的时间长度不会变化。例如relations这首歌在唱完“坏れるくらいに抱きしめて”后就会停止输入指令。但如果在此时发动爆气的话，则系统会让你输完爆气中的10次指令后才算结束。如此一来等于是多了若干次按键的机会，自然是有利无害的。

下面列出各角色爆气的资料。

| | 爆气中的10次指令顺序 | | | | | | | | | | 累计指令输入次数 | | | 爆气结束后的各项倍率 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 人名 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | DA | VI | VO | DA | VI | VO |
| 春香 | VO | VI | VO | DA | VI | VO | DA | DA | VI | VO | 3 | 3 | 4 | 1 | 1 | 1.1 |
| 美希 | VI | VI | VO | DA | VO | DA | VI | VI | VO | VI | 2 | 5 | 3 | 0.9 | 1.2 | 1 |
| 千早 | VO | VO | VI | DA | VO | VI | DA | VO | VO | VO | 2 | 2 | 6 | 0.9 | 0.9 | 1.3 |
| 弥生 | DA | VI | VO | VI | DA | DA | VI | DA | VO | VO | 4 | 3 | 3 | 1.1 | 1 | 1 |
| 雪步 | VI | VI | VO | DA | VO | VO | VI | DA | VI | DA | 3 | 4 | 3 | 1 | 1.1 | 1 |
| 真 | DA | VI | VO | VO | DA | VI | DA | VI | VO | DA | 4 | 3 | 3 | 1.1 | 1 | 1 |
| 真美 | DA | VI | DA | VI | VO | VI | DA | VO | DA | DA | 5 | 3 | 2 | 1.2 | 1 | 0.9 |
| 贵音 | VO | VO | VI | DA | VI | DA | VO | VI | VO | VI | 2 | 4 | 4 | 0.9 | 1.1 | 1.1 |
| 响 | DA | VI | VO | DA | DA | VI | DA | DA | DA | VO | 6 | 2 | 2 | 1.3 | 0.9 | 0.9 |

## AUDITION和LIVE的必胜战术

和1代错综复杂的比赛战术相比，本作的战术要简单粗暴得多，下面就为大家介绍公认最行之有效的战术，并把基本原理传授给大家。

这个战术的基础建立于三神器之上，这三神器就是神奈川的にくワンのお守り、长野的リンカモのお守り和德岛的あわんこのお守り。三神器的作用为：两种能力得分时的倍率减少量下降(大)。下面以长野的リンカモのお守り为例说明一下，该护符的效果为VI和VO得分时的倍率减少量下降(大)。

基本战术就是围绕VO来作文章，无论是上课还是服饰搭配都以提高VO为主，待VO满了再考虑VI。比赛中的具体操作如下：

**1.** 开始后先一直点VI。

**2.** VO达到1.50的最大倍率后，开始改点VO。

**3.** VO达到1.46左右时后改点VI，让VO再次回到1.50。具体次数视歌的快慢而定，一般而言要点5次，倍率才会从1.50降到1.46。

**4.** 重复步骤3，直至爆气。

**5.** 爆气结束后重复步骤3，直至下一次爆气。

按照以上方法，当可以爆气的时候，DA因为从来不点，故必定为最大的1.50；VO最高1.50，最低1.46，爆气后同样可观；VI按得最多，且没有补充，所以倍率最低。此时应该选择一个爆气时VO或DA次数最多、VI次数最少的角色来爆气，从上表不难看出，满足这种条件的最佳人选是响(6次DA)和千早(6次VO)。

但用响有个问题，那就是爆气结束后的倍率情况为：DA 1.3/VI 0.9/VO 0.9。按上面的战术的话，DA是一定会达到1.5的，而且从来不按，那么DA 1.3的初始倍率就显得非常浪费了。相比之下，千早爆气结束后的倍率情况为：DA 0.9VI 0.9/VO 1.3，VO是点得最为频繁的一项能力，初始倍率自然是越高越好。因此以上战术的最佳爆气人选为千早。

最后附上三神器不同战术的简单思路。




| 护符名 | 对应能力 | 推荐战术 | 最佳爆气人选 |
|---|---|---|---|
| にくワンのお守り | DA、VI | 先DA，再VI | 美希 |
| リンカモのお守り | VO、VI | 先VI，再VO | 千早 |
| あわんこのお守り | VO、DA | 先VO，再DA | 响 |

## 必胜战术的进阶分析

可能有人会问，会不会有更好的战术呢？有，但不现实。本作的正常流程中连两项能力都不可能练满，只有采用反复地狱特训的方法才有可能达到三项能力接近满值，但代价是狂减通关评价。必胜战术实行的过程中，75%的时间都是在点一种能力，25%的时间点另一种能力，另外一种能力完全不需要点，这就非常适合正常流程时偶像组合的能力状况。而爆气之后得分只看团结力和倍率，用必胜战术的话可以保证一种能力倍率全满，另一种能力倍率接近全满，配合特定角色，至少可以拿到极限分数的80%。

但也正因为必胜战术过于强大，导致游戏的乐趣打了折扣，还连带使得角色性能也分了高下。前面介绍过，VO课是最难的，这就使得以VO为主打的リンカモのお守り战法受到限制，直接导致千早的实用性下降。而VI课虽然潜力很高，但最高的美希爆气结束后VI的倍率为1.2，使得以DA为主打的あわんこのお守り战法成为游戏中的最佳选择(而且DA课也是最简单的)。

不过虽然基本战术是固定的，但是在具体运用中还是有一些变化，正所谓“运用之妙，存乎于心”。得高分的两大基本原则如下：

- 保证全连。
- 在最后一次指令时爆气。

然后，根据玩家的具体情况，会有很多细微的变化，这里就列举几条。

**1.** 前期团结力不足时，爆气得分反而低，因此一定要把爆气留到最后用，用一次就可以了。

**2.** 前期因为主要靠服饰加成，所以各项能力之间差距较大。加上爆气得分不高，因此不必拘泥于1.46→1.50的原则，可以增加表现最强能力的次数。

**3.** 根据歌曲的长短，带上安宅或山原记者后能爆气的次数也有所不同，可根据实际情况来调整。一般来说在后期有两个炸弹的话可以爆三次气。




**4.** 在估计快要爆气的时候，可改变1.46→1.50的原则，保持两个倍率1.50的状态进入爆气，以求爆气后拿到最高得分。

**排行榜** 在排行榜上还可以看到CPU对手的组合名和歌名，其中有不少恶搞。动画方面的NETA有：绮罗星、我是ACE、幸运星、黑猫等，相信大家都懂的。此外还能看到NDS版的非主役角色上榜。首次打榜时还有一首名为THANK YOU FOR PLAYING!!的歌曲出现，P名为ガミP。

## FES 的推荐打法

与 AUDITION、LIVE 不同，FES 的打法要更加多变一些，也没有所谓的必胜战术可言。FES 因为会受到对手的影响，因此按必胜战术去打的话，有可能一次气都爆不了。

FES 时最推荐的护符是团长的むしゃはる秘符（俗称团长秘符）。其出现条件为打掉首都的歌姬・歌王子フェス。团长秘符的效果是通常得分和放保险时气槽增加量上升（大），在强调控制对手气槽的 FES 中非常有效。如果还能加上一个安宅或山原记者，简直可以完封对手。

FES 时的对手有连放保险的可能，不过其行动的规律是固定的，只要记住对手的行动规律，就可以在适当的时机配合保险，以抢先爆气的方法来封住她的行动。当然还有更简单的方法，就是直接委任偶像们自己去打，只要偶像组合的能力等级够高，就可以轻松搞定。加上 FES 得分不可能高，委任了正好。

不过全游戏最强的对手 VESPERIA 可不是这么轻松就能战翻的。个人推荐有至少 3 个炸弹，带上记者，并通过地狱特训刷过能力后再来挑战。不过即使打赢 VESPERIA 也没有什么特殊奖励。



## 全歌曲最终指令时机

为了获得最大的分数，有必要了解每首歌曲的指令结束于哪个时间点。下文以歌词来表示结束的时间点，(完) 表示在此时即为结束的时间点。BPM 则是衡量歌曲速度的标准。

| 曲名 | 对应专用歌角色 | BPM | 总指领数 | 结束的时间点 |
|---|---|---|---|---|
| GO MY WAY!! | 天海春香 | 180 | 136 | 临近结束的“GO MY WAY ～”之前 |
| relations | 星井美希 | 142 | 120 | 坏れるくらいに抱きしめて (完) |
| 目が逢う瞬间 | 如月千早 | 145 | 121 | 目と目が逢う瞬间好きだと気づい (完) た |
| キラメキラリ | 高槻やよい | 180 | 150 | 元气に始めればALL OK トキ(完) メキラリ |
| KosmosCosmos | 萩原雪步 | 132 | 103 | スピ－ドを踏み込んで ヒラリ (完) フラリ |
| 迷走 Mind | 菊地真 | 152 | 120 | 突然の暗闇と (完) |
| Do—Dai | 双海真美 | 171 | 150 | 场到着 (完) プリンス見るなり |
| My Best Friend | 四条贵音 | 157 | 120 | まるでジェットコ－スタ－みたいね いつ (完) でもドキドキ |
| shiny smile | 我那霸响 | 170 | 150 | 石ころをかわして泣きそうなお (完) もいを |
| my song | — | 104 | 88 | いつかは思い出にな (完) るから |
| i | — | 140 | 120 | 歌やダンスで自分を伝えよ (完) う |
| THE IDOLM@STER 2nd—mix | — | 168 | 126 | あたら (完) しい |
| MEGARE! | — | 180 | 150 | 感动させられるかな? (完) めざせアイドル |
| The world is all one !! | — | 167 | 150 | 世界中の手を取り (完) |
| SMOKY THRILL | — | 146 | 120 | Oh、さらば あ (完) わよくばまた |

# 歌曲销量相关知识

本作新增了歌曲销量的设定，关系到最后的结局以及出现的营业和比赛种类，相当重要。而影响歌曲销量的因素是多方面的，很值得详细解说。歌曲销量可以在按 START 后出现的情报画面查看，每周晚上回到事务所时也有查看排行榜的环节。

## 有关销量的基本知识

每一周目玩家最多可以发行 5 首歌曲，不能重复。选择发表的新曲后 3 周，新曲就会正式发售，在排行榜上可以查看新曲的销量。新曲发售后 4 周，销量就会基本停滞。第 5 周开始可以选择发表下一首歌曲。




**例：**游戏中的第一首歌曲是第 3 周发表的，之后第 6 周会正式发售，第 11 周可以选择第二首歌曲。

游戏中歌曲每周的销量由如下公式影响（小数点以下舍掉）：

销量 ＝［（购买力 ÷2）＋最高分 ×4］× 曲目系数 × 销售系数

①单一地区的购买力 ＝ FANS 人数 × 注目度。注目度以该地区的脸谱颜色来表示，红为 0.95，黄为 0.9，绿为 0.85，蓝为 0.8。各地区的购买力之和即为最终购买力。

②最高分是指用该曲打出来的最高分。

③曲目系数——第 1 曲为 1；第 2 曲为 1.05；第 3 曲为 1.1；第 4 曲为 1.15；第 5 曲为 1.2。

④销量随发售周数会衰减，这个数值即为销售系数，具体算法为：［1－（发售后经过的周数 －KEEP 发生次数）× 0.25］。发售当周的周数为 0。

## 注目度

注目度是一个隐藏数值。在销量计算公式中，红为 0.95，黄为 0.9，绿为 0.85，蓝为 0.8，但实际上游戏中计算注目度的增减时采用了另外的计算方式。具体如下：

| 脸谱颜色 | 红 | | | 黄 | | | | 绿 | | | 蓝 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 注目度 | 6.5 | 6 | 5.5 | 5 | 4.5 | 4 | 3.5 | 3 | 2.5 | 2 | 1.5 | 1 | 0.5 | 0 |
| FANS 人数减衰 | 0% | | | −2% | | | | −3% | | | −5% | | | |

玩家采取不同的行动，会使注目度发生不同的变化，具体如下：

| 行动 | 注目度变化 | 行动 | 注目度变化 |
|---|---|---|---|
| 每周的自然衰减 | −1 | 全国 AUDITION | 全国 +3 |
| 资金营业 | +6.5 | 普通 LIVE | +3 |
| 地区 AUDITION | +6.0 | FES | +2 |
| 五人 LIVE | +3.5 | 通常营业 | +2 |

每周工作结束后，各地区根据注目度的变化，FANS 人数会出现波动。由上可知，资金营业一次就能把一个地区的注目度加满，相当给力！

## KEEP

从销量计算公式里可以看到，KEEP（キ－プ）可以有效地减少销量的衰减。顾名思义，KEEP 就是让新曲保持好的销售势头，满足以下两个条件就有一定几率出现：

**1.** 必须是偶像组合最新的歌曲。

**2.** 当周的 3 人 LIVE 使用该曲并获得成功。




KEEP 不单是对于普通销售情况适用，对于 BREAK、SUPER BREAK 也是适用的。



**特色背景** 游戏采用静态图来充当背景，不过这张图可是大有讲究的。工作时的背景与当地的风景名胜有关，不过很多地点只有日本玩家才认识。最出名的有大阪的通天阁、兵库的姬路城、爱知的名古屋港等等。

## BREAK

BREAK（ブレーク）是指已经沉寂的最新歌曲再次热销。BREAK 发生后，销售系数以 1.2、1、0.6、0.3 的固定数值依次递减。满足以下 3 个条件就有一定几率出现：

1. 必须是偶像组合最新的歌曲。
2. 歌曲发售已超过 10 周。
3. 当周的 FES 使用该曲并获得成功。




正常情况下歌曲发售超过 5 周就可以选择新曲，因此除了刻意而为，一般都只推荐在最后一首歌曲尝试。

## REVIVAL

REVIVAL（リバイバル）是指原本已经沉寂的老歌再次热销。满足以下 3 个条件就有一定几率出现：

1. 不是偶像组合最新的歌曲。
2. 歌曲发售已超过 10 周。
3. 当周的 AUDITION 使用该曲并获得成功。

从效率上来说，选择第 4 首歌曲进行尝试比较实用。

## SUPER BREAK

SUPER BREAK（スーパーブレーク）是指正在准备中的歌曲突然获得极大的人气，一上市便创了相当傲人的成绩，这是最强的特殊效果，发生后销售系数以 2.5、1.5、1、0.5 的固定数值依次递减。满足以下 2 个条件就有一定几率出现：

1. 是已发表但未发售的歌曲。
2. 在发售之前完成一场成功的 5 人 LIVE。

SUPER BREAK 的效果相当惊人，一般来说发售当天就能冲到第一，但出现几率也是最低的。以个人经验来看，选曲不是重点，发售之前的 4 周内任意一周均可，5 人 LIVE 即使因为被放鸽子而中止也不受影响。

## 关于幸运星

要想在通关后的评价中拿到销量 S 级，就一定要打出至少两个的 BREAK、REVIVAL 或一个 SUPER BREAK。打出来的话在歌曲信息上会有特别标记。但关于这几种特殊效果的出现条件仍然不明。不过可以肯定的是，这和幸运星有关。

所谓幸运星是指在比赛中按出 PERFECT 时，有时会出现星星的标志，这就是幸运星。获得幸运星的多少与发动特殊效果的几率有直接联系。那么如何才能提高幸运星呢？已确认的方法有：

1. 穿戴套装系列的服饰。
2. 歌曲选择上场偶像的专用曲。
3. 多按 PERFECT。

特殊效果还是很考验 RP 的，就算做到以上三点，也绝对不可能次次都出特殊效果。不过已确认，用委任比赛的方法是可以打出特殊效果的，因此有恒心的朋友不妨以两到三周为一个轮次进行 S/L 大法。特殊效果出现的时机是晚上回到办公室之后，此时按 START 键即可查看。如果没有的话就直接退回标题画面，无需观看完排行榜。

# 游戏流程介绍

和 1 代多而散的剧情相比，本作的剧情称得上是少而精。一周目的时候让人很是感动，但多周目打下来就觉得有些疲惫。只要掌握了上面介绍的相关知识，要想打出好结局并不是难事儿。

## 流程简介

本游戏每一周目的情节都差不多是固定的，在特定的周数会发生固定的事件。记下来之后可以提前做好对策。

| | |
|---|---|
| 第 1 周 | 选择队长、第一次营业、VO 短课 |
| 第 2 周 | 选择队员、DA 长课、VI 短 |
| 第 3 周 | 选择新曲、参加试演会（即使告负也能出道） |
| 第 6 周 | 第一首歌曲正式发售 |
| 第 10 周 | 与龙宫小町的 FES 对决（胜负无关剧情发展） |
| 第 11 周 | 更换队长的机会 |
| 第 18 周 | 更换队长的机会 |
| 第 21 周 | 与龙宫小町再次对决（告负会回到第 20 周并进入地狱特训，只要不赢可以一直特训，但影响评价，下同） |
| 第 32 周 | 与冬马的首次对决（平手结束） |
| 第 40 周 | 获得 IA 大赏参加资格（参加条件是有歌曲进入前 20 名，未满足的话会进入败者复活战，再败的话回到第 39 周并进入地狱特训） |
| 第 41 周 | 参加 IA 大赏入选发表会（全地区 FANS 数 +5000，注目度 +3） |
| 第 54 周 | 与ジュピター的最终 FES 对决（告负的话回到第 53 周并进入地狱特训） |
| 第 55 周 | 参加 IA 大赏，进入结局 |

一周目推荐玩家选择美希、响或贵音作为队长通关，因为这样一来可以解锁 PSP 版 961 社的服装ビヨンドザスターズ。一周目通关时还会解锁龙宫小町的歌曲《SMOKY THRILL》。

龙宫小町的服装パレスオブドラゴン的取得条件是在流程中律子作为 GUEST 参加过玩家的 5 人 LIVE，这需要玩家选对所有和龙宫小町有关的选项，选项会在流程中出现 4 次之多。推荐答案是：

アイドル**时代？**
すごく**魅力的**だから
**违う**よ
**全力**でかかって**来い！**
わかった
そうだよな
アイドルに**归**りたい？

达成这一条件后在第 30 周晚上和律子对话的最后，制作人说出“律子可能会参加演出”的对话时即表示成功。

## 结局条件

本作共有 4 种结局，分别如下：

| | |
|---|---|
| 坏结局 | 未获得任何赏 |
| 普通结局 | 获得至少一个地区赏 |
| 好结局 | 获得 IA 大赏 |
| 真结局 | 获得 IA 大赏和全部的地区赏 |

当玩家在任一区域的 FANS 人数达到 10 万、且有歌曲进入排行榜前 20 名时，就会出现该地区的歌姬・歌王子フェス。打过之后就可制霸该地区，在结局里拿到该地区的大赏。制压成功之后无论该地区的 FANS 人数跌至多少，均不影响大赏获得。首都区域也有歌姬・歌王子フェス，但不影响结局，仅关系到拿团长秘符。



IA 大赏的获得条件是 FANS 人数之和达到 30 万，且有歌曲进入排行榜前 10 名。老实说这个条件实在太简单了。一周目的时候因为对系统不熟，加上又没有好的服饰，达成 IA 大赏可能尚有难度，但 2 周目开始这个就没有难度了。

**命运之人** 在开始新一轮游戏时，进入事务所之前，你会看到一名偶像的身影。出现的偶像是按真美、美希、贵音、响、雪步、真、弥生、春香、千早的顺序变化的。这个算是玩家的命运之人了，但实际上是没有任何意义的。

# 通关评价和制作人等级

游戏通关后会出现通关评价，根据评价来决定制作人等级的变化。

| 评价项目 | 等级 | 要求 |
|---|---|---|
| グループイメージレベル（偶像组合等级） | S | Lv16 |
| | A | Lv14 ～ 15 |
| | B | Lv11 ～ 13 |
| | C | Lv7 ～ Lv10 |
| | D | Lv4 ～ Lv6 |
| | E | Lv1 ～ Lv3 |
| ハイスコア（歌曲最高分） | S | 60000 分以上 |
| | A | 55000 ～ 59999 分 |
| | B | 50000 ～ 54999 分 |
| | C | 40000 ～ 49999 分 |
| | D | 30000 分～ 39999 分 |
| | E | 30000 分以下 |
| 乐曲卖上トータル（全歌曲销量之和） | S | 550 万枚以上 |
| | A | 详细不明 |
| | B | 详细不明 |
| | C | 详细不明 |
| | D | 详细不明 |
| | E | 详细不明 |
| 最高チャート顺位（排行榜最高排名） | S | 1 位 |
| | A | 详细不明 |
| | B | 详细不明 |
| | C | 详细不明 |
| | D | 详细不明 |
| | E | 20 位以下 |
| き归りトータル（地狱特训的 RETRY 次数） | S | 0 回 |
| | A | 1 回 |
| | B | 2 回 |
| | C | 3 回 |
| | D | 4 回 |
| | E | 5 回以上 |

除了以上 5 项评价之外，IA 大赏和 5 个地区赏也影响评价，而且相当重要。笔者三周目拿到了 ASSSS 的评价，外加两个地区赏和 IA 大赏，最后还是只有 A 级。

根据通关评价的不同，玩家的制作人等级也会发生变化，制作人等级最高为 10 级，初始为 1 级。1 ～ 3 级时只要拿到 S 或 A 评价均可一次提升两级，4 ～ 8 级时必须 S 级评价才能提升两级。升到 10 级时的附加条件是玩家培养过所有角色（队长、队员均可）。




不过制作人等级提升之后，如果表现太差，也有降级的可能。升到最高的 10 级之后，只有打出 S 级才能保持 10 级不变，打出 A 级也会降级，打出更低评价甚至会连降两级！

# 全 S 评价 + 真结局达成！

虽然成就只要求达成真结局即可，但作为真 FAN，必然要以最高的全 S 评价 + 真结局为最高目标！这里就为大家传授一下心得。不过在挑战之前，你必须保证两个条件：有充足的资金（30 万左右），已经有很强的服饰。

达成这一目标最关键的一点就是：第 3 周的 DEBUT 至少取得 2 万 8000 分的成绩。如果你能取得这一成绩，那么大约在第 8 周的时候，你的单曲就会进入排行榜前 20 名！达成了这一目标，就可以开放所有的营业和比赛，这样才谈得上达成全 S 评价 + 真结局！具体方法可以参考之前的必胜战术，全连是起码的，爆气留到最后进行。如果你实在音乐游戏苦手，可以在第 4 周和第 5 周上两次课，之后第 6 周突击一个全国 LIVE，这样肯定够了！

这一步成功之后，接下来要做的事情就是找记者，有明、小柴、山原都是我们的目标，初期以有明为主，因为要靠他来拉动 FANS 人数，S/L 大法自然是必不可少的。营业全部以资金营业为主，辅以短课，早晚的寒喧要保证正确率。在发表新曲和新曲发售之际针对性地参加一些比赛即可，出现歌姬 · 歌王子 FES 就及时打掉，之后该区域就不用管了。第 5 首歌曲发售之后，就要开始凹特殊效果了，一般来说一个 BREAK 和一个 REVIVAL 就够了，多了也没什么用。之后可能还不够 16 级，这时就要多上课来弥补了。

总的来说这一目标也不是很难，笔者二周目就达成了。但 S/L 肯定是避免不了的，特别是找记者，带与不带可是两个结果。

# 推荐服饰组合

本作登场的服装饰品数量众多，但归根结底也就两种入手途径：在两个商店里买，或 DLC 下载。只有极少部分服饰是有特殊条件才能拿到的。游戏中的商店有两个：LUCKY RABBIT 和 BK MANIAC。前者有七折优惠，优惠时会发短信通知你；后者只有九折优惠，随机出现，只能撞大运喽！部分饰品要在通关后才能购入。众所周知，本系列的 DLC 那是相当有名。不过从目前来看本作的 DLC 秉承了过去物廉价美的特征，那就是实用性很低。基本上好用的服饰在正常游戏中都能拿到，不知这算厚道呢，还是算不厚道呢？

## VO 战术推荐搭配

| 部位 | 名称 | 价格 | 属性 | Da | Vi | Vo | 合计 | 入手方法 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| COSTUME | パレスオブドラゴン | — | Vo | 5 | 5 | 7 | 17 | 让律子作为 GUEST 参加过 5 人 LIVE |
| HEAD | パックマン | 35500 | Vo | 3 | 4 | 6 | 13 | 在 BK MANIAC 购买 |
| BODY | ドットイチゴシール | 34500 | Vi | 2 | 6 | 5 | 13 | BK MANIAC，通关后购买 |
| HAND | 三日月の腕轮 | 35750 | Vo | 2 | 5 | 6 | 13 | BK MANIAC，通关后购买 |
| LEG | 星のアンクル | 30750 | Vo | 5 | 2 | 6 | 13 | LUCKY RABBIT，通关后购买 |

此搭配是以 VO 为主，VI 为辅，DA 无视。HEAD 部分还可以采用 DLC 第 2 弹的しろねこみみ，性能相同，价格为 300 点 MSP（解除新米プロデューサー成就后方可购买）。

## DA 战术推荐搭配

| 部位 | 名称 | 价格 | 属性 | Da | Vi | Vo | 合计 | 入手方法 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| COSTUME | フラ ALOHA ガール | 550000 | Da | 7 | 5 | 5 | 17 | BK MANIAC，通关后购买 |
| HEAD | ヤスコインカム | 765000 | Da | 6 | 5 | 5 | 17 | 在 LUCKY RABBIT 购买 |
| BODY | 星のブローチ | 30750 | Da | 6 | 2 | 5 | 13 | LUCKY RABBIT，通关后购买 |
| HAND | ボクサーグローブ | 31000 | Da | 6 | 2 | 5 | 13 | BK MANIAC。购买 |
| LEG | 星のアンクル | 30750 | Vo | 5 | 2 | 6 | 13 | LUCKY RABBIT，通关后购买 |

此搭配是以 DA 为主，VO 为辅，VI 无视。如果没有钱，フラ ALOHA ガール可用ハーツイーズアメシスト代替，ヤスコインカム可以用かつピアス代替，代价是 VI 会各下降 3 点。






**Email 其一** 和 1 代一样，你如果不花钱买偶像们的 Email 地址，那么你就收不到她们发来的任何邮件，这一招实在太狠了，而且本作的 Email 地址价格还随着通货膨胀而涨价了。不过 Email 中有时会附上偶像们的自拍，所以么……

## VI 战术推荐搭配

| 部位 | 名称 | 价格 | 属性 | Da | Vi | Vo | 合计 | 入手方法 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| COSTUME | ビヨンドザスターズ | — | Vi | 5 | 7 | 5 | 17 | 以响、美希或贵音为队长通关 |
| HEAD | お姫様ティアラ | 999999 | Vi | 5 | 6 | 5 | 16 | BK MANIAC,通关后购买 |
| BODY | クマちゃんポシェット | 33800 | Vi | 5 | 6 | 2 | 13 | LUCKY RABBIT。通关后购买 |
| HAND | リストコンパス | 35750 | Vi | 2 | 6 | 5 | 13 | BK MANIAC,购买 |
| LEG | パックマンブーツ | 33200 | Vi | 4 | 6 | 3 | 13 | BK MANIAC,通关后购买 |

此搭配是以 VI 为主,DA 为辅,VO 无视。如果没有钱,お姫様ティアラ可以用舞踏会アイマスク代替,不过 VO 会下降 3 点。リストコンパス用クマちゃんスピーカー代替比较好,前者的性能是 2 6 5,后者的性能是 4 6 3。但クマちゃんスピーカー是 DLC 第 2 弹的 COMPLETE 特典,你需要花费 4300 点 MSP 买齐第 2 弹全部物品后才能获得。

## 全护符一览

在比赛结束后,会出现兜售护符的南梦宫应援团,如果当地护符已经买过了,则不会出现。由于护符和地区是一一对应的,在选择行程时,对照日本地图观察比赛在哪个地区举行,就可以提前预知能买到什么护符。

| 地名 | 护符名 | 效果 | 价格 |
|---|---|---|---|
| 北海道 | メェ～クイーーンのお守り | 爆气时得分 UP(大)、通常得分时气槽增加量 DOWN(小) | 25500 |
| 青森县 | ネブリンちゃんのお守り | VI 得分 UP (小) | 16200 |
| 岩手县 | うしわらさんお守り | DA 得分时 DA 倍率减少量 DOWN (中)、VI 得分 UP (中) | 25200 |
| 宫城县 | Tanaco ちゃんお守り | VI 得分 UP (大), VI 得分时气槽增加量 DOWN (中) | 28500 |
| 秋田县 | キリタのお守り | 保险得分两倍 | 24600 |
| 山形县 | チェリッピのお守り | 爆气得分 UP (小) | 20400 |
| 福岛县 | 庄助ちゃんお守り | 爆气得分 UP (中)、爆气结束后全倍率 DOWN (中) | 28200 |
| 茨城县 | ワラなつぺぇ10世お守り | 保险的气槽增加量 UP (超)、保险的得分 DOWN (小) | 15300 |
| 栃木县 | らいちゃんお守り | VI 得分时气槽增加量 UP (小) | 16200 |
| 群马县 | ひよこダルマのお守り | VI 得分时气槽增加量 UP (中), VI 得分 DOWN (小) | 17400 |
| 崎玉县 | サイちんのお守り | VI 得分时气槽增加量 UP (中)、VI 得分时倍率减少量 UP (中) | 21000 |
| 千叶县 | あかりくんお守り | 通常得分时气槽增加量 UP (小) | 15600 |
| 东京都 | スガモちゃんお守り | 通常得分时气槽增加量 UP(超)、爆气时得分 DOWN(大) | 15900 |
| 神奈川县 | にくワンのお守り | DA 得分时 DA 倍率减少量 DOWN (大)、<br>VI 得分时 VI 倍率减少量 DOWN (大) | 27900 |
| 新泻县 | こめかまくんお守り | 爆气时对手的气槽清零 | 30000 |
| 富山县 | 黒部雷太のお守り | VO 得分时气槽增加量 UP (小) | 16200 |
| 石川县 | にゃわんちゃんお守り | VO 得分时气槽增加量 UP (中)、VO 得分 DOWN (小) | 17400 |
| 福井县 | フラップくんお守り | VO 得分时气槽增加量 UP (中)、<br>VO 得分时 VO 倍率减少量 UP (中) | 21000 |
| 山梨县 | トントンちゃんお守り | 对手通常得分时气槽增加量 DOWN (大) | 21840 |
| 长野县 | リンカモのお守り | VO 得分时 VO 倍率减少量 DOWN (大)、<br>VI 得分时 VI 倍率减少量 DOWN (大) | 27900 |
| 岐阜县 | 白川结&ゲロ<br>ーンセンお守り | 通常得分时全倍率减少量 DOWN (大)、<br>通常得分时气槽基本不增加 | 27300 |
| 静冈县 | 富士どんのお守り | 放保险后全倍率 UP (中)、保险得分 DOWN (大) | 19800 |
| 爱知县 | えびふりゃーマンのお守り | 爆气结束后全倍率 ×1.50、爆气时得分 DOWN (小) | 15600 |
| 三重县 | ラコッチのお守り | 保险得分 3 倍、保险的气槽增加量 DOWN (中) | 22200 |

| 地名 | 护符名 | 效果 | 价格 |
|---|---|---|---|
| 滋贺县 | しがらぬきのお守り | DA 得分 UP (小) | 16200 |
| 京都府 | 舞こんはんのお守り | VO 得分时 VO 倍率减少量 DOWN (中)、DA 得分 UP (中) | 25200 |
| 大阪府 | とらっさんのお守り | DA 得分 UP (大)、DA 得分时气槽增加量 DOWN (中) | 28500 |
| 兵库县 | しらっパンのお守り | 通常得分 UP (小)、爆气时得分 DOWN (小) | 16800 |
| 奈良县 | イムくんのお守り | 爆气时得分 UP( 中 )、通常得分 DOWN (小) | 26700 |
| 和歌山县 | 熊野エコッティのお守り | 保险得分 1.5 倍 | 18000 |
| 鸟取县 | なしださんのお守り | 通常得分时气槽增加量 UP(大)、爆气时得分 DOWN(中) | 15000 |
| 岛根县 | たいしゃんお守り | DA 得分时气槽增加量 UP (小) | 16200 |
| 冈山县 | きびたんお守り | DA 得分时气槽增加量 UP (中)、DA 得分 DOWN (小) | 17400 |
| 广岛县 | もみじちゃんのお守り | DA 得分时气槽增加量 UP (中)、<br>DA 得分时 DA 倍率减少量 UP (中) | 21000 |
| 山口县 | ふく之进のお守り | 对手爆气及放炸弹时造成的影响减弱 | 15000 |
| 德岛县 | あわんこのお守り | VO 得分时 VO 倍率减少量 DOWN (大)、<br>DA 得分时 DA 倍率减少量 DOWN (大) | 27900 |
| 香川县 | ふとときす君お守り | 保险时气槽增加量 UP (中) | 18600 |
| 爱媛县 | いよ坊のお守り | 通常得分时气槽增加量 UP (中)、通常得分 DOWN (小) | 23100 |
| 高知县 | 坂本龙ニャのお守り | 通常得分时气槽增加量 UP(中)、通常得分时全倍率减少 UP(小) | 23400 |
| 福冈县 | めんたいキッドのお守り | 放保险时对手的气槽减少量 UP (大) | 29400 |
| 佐贺县 | のりゴロウのお守り | VO 得分 UP (小)、通常得分 DOWN (小) | 16200 |
| 长崎县 | ももかちゃんのお守り | VI 得分时 VI 倍率减少量 DOWN (中)、VO 得分 UP (中) | 25200 |
| 熊本县 | 辛子 莲太郎のお守り | VO 得分 UP (大)、VO 得分时气槽增加量 DOWN (中) | 28500 |
| 大分县 | 丰后にゃん<br>THE えもんのお守り | DA 得分时 DA 倍率减少量 DOWN (小)、<br>VO/DA 得分 UP (小) | 24000 |
| 宫崎县 | マンゴー太郎のお守り | VI 得分时 VI 倍率减少量 DOWN( 小 )、DA/VI 得分 UP (小) | 22800 |
| 鹿儿岛县 | サツマイマンのお守り | VO 得分时 VO 倍率减少量 DOWN (小)、<br>VO/VI 得分 UP (小) | 25800 |
| 冲绳县 | ちゅらしーのお守り | 保险得分 2.25 倍,保险结后全倍率 0.99 | 24300 |
| 团长 | むしゃはる秘符 | 通常得分时气槽增加量 UP (大)、保险时气槽增加量 UP (大) | 50000 |

## 全营业指南

最后为大家献上的是全营业指南。老规矩,下表仅列出正确答案,由于位置随机,可暂停看清之后再作答。部分答案因为太长而有所省略,因此和实际游戏中显示的选项略有出入。touch 表示此处为触摸事件。






### 天海春香

| 第一周 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| (初次见面) | 可能性だ! | その通りだ! |
| はじめてのお仕事 | 好きな曲かな | 今日のキミはキレイだよ |

| 通常营业 · 初期 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| ささやかなふれあい | トークショーだ! | 感谢の気持ちかな |
| 地方 TV のお仕事 | 见てなかった | 肩の力を抜くんだ |
| 地方ラジオのお仕事 | またの机会に | touch:手 |
| イベントのお仕事 | ファンだ! | ジャグリングとか! |
| エキストラのお仕事 | プレゼント用? | タイトルの近くだ! |

| 通常营业 ·50 名以上 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| ちょっとしたふれあい | 浴衣かな | touch:脸 |
| もっと地方 TV のお仕事 | コーチ! | 全力を出し切れ! |
| すごい地方 TV のお仕事 | 花火大会です | ユニットで行きたい |
| もっとイベントのお仕事 | 转ばぬ先の杖、はどうだ? | touch:鼻子附近 |
| ラジオのお仕事 | 平常心だ | ミカタにしろ! |

| 通常营业 ·20 名以上 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| 全国ネットのお仕事 | 家族の话 | 新境地です! |
| 映画のお仕事 | 监督 | touch:背(中央偏下处) |
| 声のお仕事 | それが自然だよ | 少しなら OK |
| タイアップのお仕事 | はるか、あなたに | touch:蝴蝶结 |
| 地方イベントのお仕事 | — | — |

| 资金营业 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| PV のお仕事 | ダンスのせい? | ガムテープで止める |
| 挨拶回りのお仕事 | メッセンジャーだよ | touch:头 |
| 全国 TVCM のお仕事 | 止めない | いい加减にしろ |
| 地方 TVCM のお仕事 | — | — |

**Email 其二** Email 全收集基本上不可能,原因在于很多 Email 是随机出现的,一个特定事件后有可能有四五种变化。不同结局后发来的 Email 也不一样,因此一人就要通关好多遍。其他比较坑爹的 Email 包括:输掉各种比赛、更换队长、16 天不玩、30 天不玩。

# 星井美希



| 第一周 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| (初次见面) | ダンスを见てたんだ | カッコ悪いな! |
| はじめてのお仕事 | いいじゃないか | 监督俺を怒って下さい! |

| 通常营业 · 初期 | | | |
|---|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 | 选项 3 |
| ささやかなふれあい | ちょっと少ないな | 气持ちだ! | |
| 地方 TV のお仕事 | 不正解の时 | にわとり | 犬 |
| 地方ラジオのお仕事 | touch：手 | 番组をブチ坏す | |
| イベントのお仕事 | パクッ | みんなで考えよう | |
| エキストラのお仕事 | そんなにいいか? | 1 人 2 役やろう! | |

| 通常营业 · 50 名以上 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| ちょっとしたふれあい | 具合が悪くなったのか? | touch：眼睛 |
| もっと地方 TV のお仕事 | お腹がすくぞ | 话を合わせよう! |
| すごい地方 TV のお仕事 | 无视されたのか | 手纸を书こう |
| もっとイベントのお仕事 | ボールをキャッチできないのか? | touch：肚子 |
| ラジオのお仕事 | 女の子が悪い | 美希を待たせる |

| 通常营业 · 20 名以上 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| 全国ネットのお仕事 | 眠いのか | ババロア买ってくる |
| 映画のお仕事 | touch：长按心脏处 | 期待だ! |
| 声のお仕事 | よく寝るところに共感を? | のど元をなでる |
| タイアップのお仕事 | どこにつけてるんだ? | touch：头 |

| 资金营业 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| PV のお仕事 | それ、ほめてないぞ? | お礼を言おう |
| 挨拶回りのお仕事 | 勉强するスペースだ | touch：手 |
| 全国 TVCM のお仕事 | 美希だと言いたいのか? | かわいいポーズ |
| 地方 TVCM のお仕事 | – | – |



# 萩原雪步






| 第一周 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| (初次见面) | 萩原雪歩? | プロデューサーだよ |
| はじめてのお仕事 | あきれてないよ | 电话で营业をする |

| 通常营业 · 初期 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| ささやかなふれあい | 爱を配るんだ | いつもありがとう |
| 地方 TV のお仕事 | 人に意见をきくな | 何かを混ぜて味を变える |
| 地方ラジオのお仕事 | 生麦生米生卵 | touch：桌子 |
| イベントのお仕事 | お茶でものむんだ | 雪歩を助けに行くぞ |
| エキストラのお仕事 | 俺のこと好きなのか? | やっぱり自分で传えるよ |

| 通常营业 · 50 名以上 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| ちょっとしたふれあい | 深呼吸するんだ | touch：右腕 |
| もっと地方 TV のお仕事 | はい、どうもー | 雪歩の过去の失败谈 |
| すごい地方 TV のお仕事 | おちつけ! | 雪歩にまかせよう |
| もっとイベントのお仕事 | 军人だぞ? | touch：右手 |
| ラジオのお仕事 | 雪歩の独立记念日だ | 理想の恋爱话 |

| 通常营业 · 20 名以上 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| 全国ネットのお仕事 | 过去に歌ってきた歌のこと | 泣いていいんだ |
| 映画のお仕事 | 成功のおまじない | touch：额头 |
| 声のお仕事 | 感性が锐いんだな | 何もしゃべらない |
| タイアップのお仕事 | 添い寝してあげるよ | touch：等时间到 |
| 地方イベントのお仕事 | – | – |

| 资金营业 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| 挨拶まわり | touch：胸 | 胸で温めろ |
| PV のお仕事 | 撮影するの、イヤなのか? | やっぱりそんなのダメだ! |
| 全国 TVCM のお仕事 | 风船 | メリーゴーラウンド |
| 地方 TVCM のお仕事 | – | – |

# 如月千早



| 第一周 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| (初次见面) | こういうものだ | それは勘违いだ |
| はじめてのお仕事 | ケーキ食べる? | 闻いてやってください |

| 营业一览 · 初期 | | | |
|---|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 | 选项 3 |
| ささやかなふれあい | ゲームショーだぞ? | どうぞ撮って下さい | |
| 地方 TV のお仕事 | 首をヨコにふる | 2 つだ! | |
| 地方ラジオのお仕事 | もっと、のしってくれ | touch：额头 | |
| イベントのお仕事 | 作り笑颜じゃないか? | 嫁入り歌だな | |
| エキストラのお仕事 | まだ早かった | その他大势 | 台词を言え |

| 通常营业 · 50 名以上 | | | |
|---|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 | 选项 3 |
| ちょっとしたふれあい | 歌は、やめようか? | touch：拭去泪水 | |
| もっと地方 TV のお仕事 | 略してメンコン? | オルゴール? | |
| すごい地方 TV のお仕事 | 『女性です』 | 『秘密です』 | |
| もっとイベントのお仕事 | 应援するんだ! | 心得てるさ | touch：头→口→胸 |
| ラジオのお仕事 | マジメすぎる | もっと迷惑かけるんだ | 言叶にできないよ |





| 通常营业 · 20 名以上 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| 全国ネット | 俺を舍てる气か? | ユー好きにしな YO! |
| 映画 | 飞び降りたのか? | touch：左手指甲 |
| 声の仕事 | プリンセス | 俺は行ってくるよ |
| タイアップのお仕事 | ハンドルの握り方といえば? | touch：手 |

| 资金营业 | | | |
|---|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 | 选项 3 |
| 挨拶まわりのお仕事 | touch：头丝 | 相手の目を见て | |
| PV のお仕事 | 宣传のためだ | まず俺に向けて言ってみろ | |
| 全国 TVCM のお仕事 | ダジャレだ | ラスト以外 | ふ、フットンダ |

**Email 其三** 收到偶像们的特定邮件后，在画面右上方的能力状态栏上会出现一个邮件标志，这个标志代表 MAIL BURST。不过和 1 代中全能力上升的效果不同，本作 MAIL BURST 的效果为比赛时气槽增加量上升。这个效果可以和记者合用，极其霸道。

# 高槻やよい





| 第一周 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| (初次见面) | 违うよ | 张り切らないとな |
| はじめてのお仕事 | カメラが怖いのか? | 乐しもう |

| 通常营业 · 初期 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| ささやかなふれあいのお仕事 | 何か气になる? | ハンドクリームを买って来る |
| 地方 TV のお仕事 | 风吕に浮かべる | 逆转の发想 |
| 地方ラジオのお仕事 | 元气に挨拶 | touch：肩 |
| イベントのお仕事 | ビシッと追求 | セールは忘れろ |
| エキストラのお仕事 | うぎゃー | 大暴れ |

| 通常营业 ·50 名以上 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| ちょっとふれあいのお仕事 | CD が | touch：手 |
| もっと地方 TV のお仕事 | ついていけない | 顺番に使おう |
| すごい地方 TV のお仕事 | 少しダメかもしれない | お娘样だよ |
| もっとイベントのお仕事 | 店长 | touch：肚子 |
| ラジオのお仕事 | ギクシャクって言うんだよ | 默ってるのもアリだ |

| 通常营业 ·20 名以上 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| 全国ネットのお仕事 | アイスが? | そんなわけないだろ |
| 映画のお仕事 | touch：手 | 没收だ! |
| 声のお仕事 | 见守ろうかな | アニメが好きか? |
| タイアップのお仕事 | touch：肩 | 食べ物に目移り |

| 资金营业 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| PV のお仕事 | バドミントン | 追え! |
| 挨拶まわりのお仕事 | ダンスしながら | touch：胸 |
| 全国 TVCM のお仕事 | 行った事のない场所に行ける | 俺に向かって话すんだ |
| ファンイベントのお仕事 | – | – |
| 地方 TVCM のお仕事 | – | – |

# 我那霸响





| 第一周 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| (初次见面) | セント・バーナード! | 先生だ |
| はじめてのお仕事 | わかつた | そのままお愿いし续けて |

| 通常营业 · 初期 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| ささやかなふれあい | 两手でサイン? | 汉字ひと文字 |
| 地方 TV のお仕事 | ……やっぱりきかない | 先生とのトークだぞ |
| 地方ラジオのお仕事 | ノンストップアイドル! | touch：腕 |
| イベントのお仕事 | 通贩番组风 | ジャスミン茶 |
| エキストラのお仕事 | その通りだよ | 犯人を投げ飞ばせ |

| 通常营业 ·50 名以上 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| ちょっとしたふれあい | touch：拂去头上的砂 | touch：连点喉咙 |
| すごい地方 TV のお仕事 | お祭り | みんなとみたい |
| もっと地方 TV のお仕事 | あきらめるか | いっそ砂を打て! |
| もっとイベント | touch：鼻子附近 | 怒った话 |
| ラジオのお仕事 | とんでもなさそうだな | テキトーなお天气コーナー |

| 通常营业 ·20 名以上 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| 全国ネットのお仕事 | きんぴら | ケガしてない方の手だけで |
| 映画のお仕事 | touch：腕 | サーフィン |
| 声のお仕事 | ヒビキューン | ヒビデバビデ・ビーム |
| タイアップのお仕事 | かざらないところ | touch：涂脸 |

| 资金营业 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| PV のお仕事 | ストレッチしてるから | 天气用语 |
| 挨拶回りのお仕事 | touch：头 | 好きなように乘れ |
| 全国 TVCM のお仕事 | 昔のえらいひとだ | 真剑になりすぎないこと |
| ファンイベントのお仕事 | – | – |
| 地方 TVCM のお仕事 | – | – |

# 双海真美



| 第一周 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| (初次见面) | 君のプロデューサー | 日の目を见るだろ |
| はじめてのお仕事 | 深呼吸しろ | まごころ |

| 通常营业 · 初期 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| ささやかなふれあい | 名前を覚えてもらうためにあるんだ | こっちから出向こう |
| 地方 TV のお仕事 | 今はまだ无理だ | 今の仕事でベストを尽くせ |
| 地方ラジオのお仕事 | touch：口 | 乐しめ |
| イベントのお仕事 | 归った人の分まで盛り上げよう | オリジナルソングを作ろう |
| エキストラのお仕事 | 必要な役 | 观客に彻してくれ |

| 通常营业 ·50 名以上 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| ちょっとしたふれあい | touch：右手 | セクシー下着 |
| もっと地方 TV のお仕事 | 今からハンデをもらいにいこう | 重要なのは胜つことだけか? |
| すごい地方 TV のお仕事 | 发声练习 | 抱きしめる |
| もっとイベントのお仕事 | 仕事や学校が嫌いなのか | touch：眼睛 |
| ラジオのお仕事 | ファンが心配するぞ | ありのままを话せばいいんだよ |



| 通常营业 ·20 名以上 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| 全国ネット | そういうルールなんだ | 嘘を本当にするんだ |
| 映画のお仕事 | touch：手 | ああ、超超大作だ! |
| 声の仕事 | 俺は辞职しなきゃならない | 子ども达のために顽张ってくれ |
| タイアップのお仕事 | touch：左手 | 正直に书くんだ |

| 资金营业 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| PV のお仕事 | 本当にいいのか? | 友达の体验谈をきいてみたら? |
| 挨拶回りのお仕事 | 真美の言うとおりだよ | touch：口 |
| 全国 TVCM のお仕事 | こっちの意图を传えてくるよ | 歌を前面に押し出してほしい |
| 地方 TVCM のお仕事 | – | – |

**套装加成** 饰品中是有套装设定的，日语称为セット，例如吃豆人套装、太鼓达人套装、星之套装等等。1 代里套装对能力有额外加成，而本作变成了穿套装参加比赛时出幸运星的几率增高。

## 菊地真



| 第一周 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| (初次见面) | 女の子? | かわいいじゃないか |
| はじめてのお仕事 | ほんとにダンスなのか? | かわいいダンス |

| 通常营业 · 初期 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| ささやかなふれあい | やさしそうだから? | 子守歌を歌うんだ! |
| 地方 TV のお仕事 | ノリだけ! | イチゴジャム |
| 地方ラジオのお仕事 | わざとらしいな | touch:脸 |
| イベントのお仕事 | 伟いな! | 腕ずもうロボ |
| エキストラのお仕事 | ショックだよな | 真にガツーンと说教する! |

| 通常营业 ·50 名以上 | | | |
|---|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 | 选项 3 |
| ちょっとしたふれあい | リモコン | touch:腕 | |
| もっと地方 TV のお仕事 | 昼寝でもするか? | 动かざること山の如し | |
| すごい地方 TV のお仕事 | 超☆ BON ダンスはどうだ? | 役になりきって | |
| もっとイベントのお仕事 | 乐胜だ! | touch:握着的拳头 | touch:胸 |
| ラジオのお仕事 | 俺にゲストになれと? | 恋する少年 | |

| 通常营业 ·20 名以上 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| 全国ネット | 没收だ! | 高木社长 |
| 映画のお仕事 | 紧张してるのか? | touch:拭去眼泪 |
| 声のお仕事 | いけるんじゃないかな? | 毅然と演じるんだ |
| タイアップのお仕事 | touch:手 | ありえない! |
| 地方イベントのお仕事 | — | — |

| 资金营业 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| PV のお仕事 | 俺もつきあうよ | 恋人 |
| 挨拶回りのお仕事 | touch:肩 | 店头ゲリラライブだ |
| 全国 TVCM のお仕事 | ウソはつくなよ | 真、お前を信じるぞ |
| 地方 TVCM のお仕事 | — | — |

## 四条贵音



| 第一周 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| (初次见面) | プロデューサーです | 话し方が変ですね? |
| はじめてのお仕事 | 歌词が读めなかつたですか? | 恋しちゃう、です |

| 通常营业 · 初期 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| ささやかなふれあい | 全く悪くない | 一度に二人 |
| 地方 TV のお仕事 | 贵音、大丈夫か!? | 行つてきてくれ |
| 地方ラジオのお仕事 | 古文の授业 | touch:胸 |
| イベントのお仕事 | 俺がメールで原稿を送るよ | グローバルポジショニング |
| エキストラのお仕事 | 华がある | 心を冷ます |

| 通常营业 ·50 名以上 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| ちょっとふれあい | 致命的な间违いだな | touch:胸 |
| もっと地方 TV のお仕事 | 气になるのか? | 全力で试合をする |
| すごい地方 TV のお仕事 | いや、それもありか | 素直な气持ちを话すんだ |
| もっとイベントのお仕事 | touch:肩 | 贵音ちゃんかわいい! |
| ラジオのお仕事 | 贵音カムバーック | 素直に苦情を传える |

| 通常营业 ·20 名以上 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| 声のお仕事 | 宇宙が好きなのか? | 宇宙の神秘にガッカリした? |
| 映画のお仕事 | touch:右手 | 上手くいく |
| 全国ネットのお仕事 | 美しいからだ | 贵音は俺が守る |
| タイアップのお仕事 | touch:耳朵 | ケガはないか |

| 资金营业 | | |
|---|---|---|
| 营业名 | 选项 1 | 选项 2 |
| 挨拶回りのお仕事 | 四条家の教えか | touch:肚子 |
| PV のお仕事 | 俺を殴れ | 怒るのはだめ |
| 全国 TVCM | ワイン | よし! やってみるか |
| 地方 TVCM のお仕事 | — | — |

# 全成就一览

**成就数量:** 1000 点 /50 个

**难度:** ★☆☆☆☆(不懂日语的人★ +1)

**在线成就点数:** 无

**全成就所需时间:** 60 小时左右

**最少通关次数:** 9 次

**有无会错过的成就:** 无

**有无不影响成就获得的秘技:** 无

**有无成就 BUG:** 无

| 成就名 | 达成条件 | 点数 |
|---|---|---|
| 行け! はじめてのお仕事! | 打过第一周 | 5 |
| 挑め! 初オーディション! | 完成第三周的 DEBUT 试演会 | 5 |
| 目指せ! 初ランクイン! | 歌曲首次打入排行榜 | 5 |
| 战え! RISING MOON! | 参加第 10 周的 RISING MOON | 5 |
| 吹っ飞ばせ! ODYSSEY! | 参加第 32 周的 ODYSSEY | 5 |
| 集え! IA ノミネート发表会! | 出席第 41 周的 IA 大赏入选发表会 | 5 |
| ぶちのめせ! FIRE BALL! | 参加第 54 周的 FIRE BALL | 5 |
| 恐怖! 地狱の特训! | 进行地狱特训 | 5 |
| 集合! はじめてのクィンテットライブ! | 初次参加 5 人 LIVE | 5 |
| ベスト 50 | 任意歌曲进入排行榜前 50 名 | 5 |
| ベスト 20 | 任意歌曲进入排行榜前 20 名 | 10 |
| ベスト 10 | 任意歌曲进入排行榜前 10 名 | 15 |
| ベスト 5 | 任意歌曲进入排行榜前 5 名 | 20 |
| トップアイドル | 任意歌曲进入排行榜第 1 名 | 35 |
| スノーホワイト赏 | 夺得东北地区制霸赏 | 20 |
| フォレストグリーン赏 | 夺得中央地区制霸赏 | 20 |
| フェニックスレッド赏 | 夺得上方地区制霸赏 | 20 |
| ブラックパール赏 | 夺得西地区制霸赏 | 20 |
| オーシャンブルー赏 | 夺得南地区制霸赏 | 20 |
| IA 大赏 | 夺得 IA 大赏 | 50 |
| PERFECT IA | 同时夺得 IA 大赏和全部地区赏 | 50 |
| 驱け出しプロデューサー | 制作人等级达到 2 级 | 10 |
| 新米プロデューサー | 制作人等级达到 3 级 | 15 |
| 普通プロデューサー | 制作人等级达到 4 级 | 20 |
| 中坚プロデューサー | 制作人等级达到 5 级 | 25 |
| 敏腕プロデューサー | 制作人等级达到 6 级 | 30 |
| 卖れっ子プロデューサー | 制作人等级达到 7 级 | 35 |
| 超卖れっ子 プロデューサー | 制作人等级达到 8 级。 | 40 |
| アイドルマスター | 制作人等级达到 9 级 | 45 |
| 真アイドルマスター | 制作人等级达到 10 级 | 50 |
| 俺と春香。 | 以天海春香为队长,培养至通关 | 10 |
| 俺と美希。 | 以星井美希为队长,培养至通关 | 10 |
| 俺と千早。 | 以如月千早为队长,培养至通关 | 10 |
| 俺とやよい。 | 以高槻弥生为队长,培养至通关 | 10 |
| 俺と雪步。 | 以萩原雪步为队长,培养至通关 | 10 |
| 俺と真。 | 以菊地真为队长,培养至通关 | 10 |
| 俺と真美。 | 以双海真美为队长,培养至通关 | 10 |
| 俺と贵音。 | 以四条贵音为队长,培养至通关 | 10 |
| 俺と响。 | 以我那霸响为队长,培养至通关。 | 10 |
| イチゴ赏 | 1 名偶像通关 | 10 |
| ニンジン赏 | 2 名偶像通关 | 15 |
| サンデー赏 | 3 名偶像通关 | 20 |
| ヨーグルト赏 | 4 名偶像通关 | 25 |
| ゴマ赏 | 5 名偶像通关 | 30 |
| ロールケーキ赏 | 6 名偶像通关 | 35 |
| シチリアオレンジ赏 | 7 名偶像通关 | 40 |
| ハチミツ赏 | 8 名偶像通关 | 45 |
| クリーム赏 | 9 名偶像通关 | 50 |

本作的全成就不难,但比较花时间,因为需要用全部 9 人当队长,直至通关。成就说明里要求玩家从头到尾用一名角色当队长,因此游戏途中的换队长机会虽然能提升能力,但也不要去换。

最难的成就是全赏获得以及制作人等级达到 10 级。这里建议玩家将这两个成就放到最后去完成,因为全赏获得基本上也代表着 S 级综合评价,而升到制作人 10 级的条件也是 S 级,因此前面可以随便打,只要保证在第 9 人通关之前达到 8 级或 9 级即可。之后一口气拿到全部大赏获得 S 级总评,就可以将剩下的成就全部搞定了!






和上一代相比，本作全成就的难度下降了不少，除了HARD限定的几个任务，其余时候全程EASY开路即可，没必要为难自己。游戏的乐趣要到后面才真正体现出来，虽然地图重复率太高的问题也很严重，任务数量也忒多了一些，但是对于广大高达粉丝来说本作7800日元的定价绝对是物有所值的。游戏还提供了不少DLC，共有5个角色以及专属机体，售价也不高，值得推荐！

| 高达无双3 | | NBGI | 动作 |
|---|---|---|---|
| X360 | ガンダム无双3 | | 日版 |
| | 2010年12月16日 | 1～2人 | 7800日元 |
| | 无对应周边 | | 对应玩家年龄：12岁以上 |

# 操作介绍



## 基本操作

| 指令 | 功能 |
|---|---|
| 十字键 | 发言（联网时） |
| 左摇杆 | 机体移动 |
| 右摇杆 | 变更视角 |
| 按下右摇杆 | 锁定／解除目标（巨大 MA 战时） |
| X 键 | 普通攻击 |
| Y 键 | 蓄力攻击 |
| A 键 | 冲刺／回避／爆发冲刺／变形（部分机体限定） |
| B 键 | SP 攻击 |
| LB 键 | 防御 |
| LT 键 | 地图模式切换 |
| RB 键 | 跳跃 |
| RT 键 | 友机合击／同伴支援（联网时） |
| START 键 | 打开系统菜单 |

## A 键的进化

A 键在以前游戏中的作用主要是赶路，以及在蓄力攻击打中敌人后进行爆发冲刺。而本作中 A 键的作用更大，首先是通常攻击中亦可使用，另外挨打时无论你在空中还是地面都能按 A 键进行回避，这两种情况都不算爆发冲刺。回避的设定有效防止了玩家被敌人一套连死的可能。不过也正因为这个系统的导入，本作高难度下敌人的攻击力简直要人命，杂兵的攻击欲望也比前两作高出很多。不过需要注意的是当机体处于行动不能状态时是无法回避的。

所有 A 键相关的动作均需消耗喷射槽，喷射槽不足时无法发动。本作的喷射槽增长速度很高，因此使用过度而进入过热状态是很不智的。

## 基本连续技

本作的基本连续技构成和 2 代相仿，大致说来如下：

XXXXY（C5 浮空）→ A（爆发冲刺取消）→爆发冲刺中 XXXY →空中 SP 技

在使用以上连续技时很多机体都不能出完爆发冲刺中 XXXY，XXY 或 XY 会保险很多。而爆发冲刺中的 Y 命中后，还可以再接爆发冲刺，如此循环，理论上可以无限连，但由于机体性能、敌人位置、地形、喷射槽等诸多限制，这种情况比较少见。




## SP 攻击

本作拥有 4 种 SP 攻击，首先在地面和空中各有一种 SP 攻击，形态完全不同，根据 SP 槽的等级有 3 种变化，不过基本上只是持续时间的区别。然后在血红时放 SP 攻击会出现更强力的超级 SP 攻击，是普通 SP 攻击的强化版，发动时有机师特写。

与 NPC 机师或者 2P 接近时，如果两机同时满足 SP 攻击发动条件，在双方的头上会出现一条电流，此时按下 B 键则可发动合体 SP 攻击。合体 SP 攻击的形态与前 3 种都不一样，只有地面形态，没有空中版也没有超级版。

另外部分机体发动 SP 攻击后会进入特殊状态，例如独角兽高达，具体请参见后面的“变身”一节。



## 友机合击

蓄满友机槽之后，可以按 RT 键发动友机合击，每次消耗 1 条槽。友机合击的形式是因人而异的，有特别强力的攻击技，也有回复战力槽这样的辅助技。本作有一个实用 BUG，部分机体拥有通过连打来延续出招时间的招式（如骑士高达的 C6），如果在出这种招的时候发生过场动画，那么只要玩家一直按键，就可以一直给敌人造成伤害，从而使得威力大增。呼叫友机合击就是最简单的过场动画，其他的过场动画发生条件都有点撞大运的意思。

# 战场要素





本作的战场是由若干个特殊区域组成的，当玩家制压之后会获得特殊效果。不过游戏过于强调这一点，使得所有战场看起来都差不多。本作还提供了大量 DLC 任务，但杯具的是 DLC 任务的战场也是老面孔，不给力啊！

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

## 战力槽

这是从《高达对高达》里搬过来的系统。本作里，玩家被打败之后不会 GAME OVER，还能继续出击，代价是消耗一定的战力槽。这个道理对于我方 NPC 和敌方也是一样适用的。在敌方战力槽为零时击败敌大将才算过关。不过我方的战力槽为零时，如果我方 NPC 被打败，只要不是失败条件，不会导致 GAME OVER。

不过为了防止玩家一开战就直取敌根据地，游戏中规定，在战力槽尚余一半以上且玩家未占领除敌根据地外的所有区域时，敌方区域里的炮台会进行攻击。炮台不但威力大，而且会造成玩家大硬直，因此初期是铁定不能硬来的。到后期能力上去之后，部分拥有大范围技巧的机体可以冒着敌人的炮火强取敌根据地。

敌战力槽下降的条件有两种：击坠敌王牌机师，以及制压一处区域。

我方战力槽回复的条件只有一种：使用特定的友机合击。

## 区域介绍

这里为大家介绍一下战场上各种区域的作用。

| | |
|---|---|
| 本据地（根据地） | 被制压一方的机体不能再出击 |
| 前哨基地 | 制压后玩家的友机合击槽徐徐回复 |
| ニュータイプ研究所（NT 研究所） | 制压方的机体能力上升 |
| 修理用ハンガー（修理站） | 制压方的机体 HP 徐徐回复 |
| カタパルト（弹射台） | 制压后玩家可籍此移动到其他区域 |
| 通信设施 | 制压方的援军出现，被制压一方的援军撤退 |
| 中立区域 | 先进入该区域的一方可自动占领该区域 |
| モバルスーツ工场 | 制压方的战力槽徐徐回复 |
| 要塞 | 制压后我方机体再出击时战力槽的减少量下降 |
| ミサイル基地 | 制压后该区域会往敌方区域发射导弹，一发即可制压一个区域 |

## 制压方法

除了中立区域外，其他区域要想制压的话必须将该区域的战力槽打空，也就是要清掉一定数量的敌兵，部分区域打空战力槽后会出现守卫，需一起打死后才能制压该区域。制压成功的瞬间，该区域内的杂兵会全部陷入行动不能的状态。

本作同屏显示的敌兵数量很多，要是一个个杀的话会非常麻烦，所以游戏引入了诱爆系统。当玩家以特定招式打爆敌人时，敌人会炸出紫色的火花，这就是诱爆。这种火花是具有攻击判定的，如果能炸死身边的敌人，就令其也同样进入诱爆状态，由此反复就能形成连锁。利用诱爆系统可以瞬间秒掉一大片区域，如果想追求杀敌数的话，可以在制压成功后敌人处于行动不能状态时狂轰，这时的敌人非常脆弱。

诱爆的发生条件如下：

用蓄力攻击打爆敌人
用SP攻击打爆敌人
用爆发冲刺打爆敌人
被打飞的敌人所砸爆的敌人
被诱爆所引爆的敌人



## 巨大 MA

上一代令人胆寒的巨大 MA 在本作也依然存在，不过打法简单了不少。只要玩家反复攻击其弱点会积蓄体崩槽（在画面正中央上方），打满之后当其弱点出现提示时攻击，就可以将其打崩，之后疯狂攻击其弱点吧。

初期玩家觉得巨大 MA 很难打是正常的，因为一开始玩家的攻防能力都很差，打上去有如搔痒痒。等后期攻防能力上去之后，即使是最高难度下的巨大 MA 也能轻松搞定。事先装备技能“小さな巨人”也会轻松不少。





# 模式介绍

本作主要分为两个模式：故事模式（STORY MODE）和在线模式（ONLINE MODE）。STORY MODE 其实也就是游戏的单机模式，里面又分以下几个部分：

| MISSION | 选择任务 |
|---|---|
| TERMINAL | 看信 |
| MOBILE SUIT LAD | 制造、强化机体 |
| SHOP | 购买机体执照、技能，卖出机体 |
| PLAYER SETTINGS | 改变玩家的搭档、通信员和技能 |
| RECORD | 查看玩家目前的游戏资料 |

## MISSION

这里可以选择玩家要挑战的关卡，和 2 代一样，里面的任务分为很多种。

### チャプター

章节任务。这是本作的故事模式，是分势力进行的。完成一个章节后有时会出现新的章节。选择不同章节的方法是换人，在选人画面时有列出各角色的章节任务是什么。

### リレーションミッション

共感任务。当特定机师的共感（即上一代的好感度）达到 4 级后会出现此类任务，打过之后会令其共感上升到最高的 5 级。

### フレンドミッション

友情任务。这种任务的友军是按一定规律出现的，便于玩家刷特定角色的共感等级。

### ヒストリーミッション

历史任务。这种任务相当于原作的故事模式，分量之大出乎人的意料之外，一般需要该作品主角的共感达到 5 级后出现。

**コレクションミッション**

收集任务。这种任务的敌人是按一定规律出现的，便于玩家刷特定机体的设计图。

**チャレンジミッション**

挑战任务。多为一些很有难度的关卡。

**チュ－トリアルミッション**

教学任务。初期即可选择。

**メモリアルミッション**

回忆任务。此类任务随着玩家的游戏记录而出现，打过之后往往都有很好的东西（如开启新技能、新设计图等等），要优先完成。要想全任务出现，必须满足：全员共感 5 级、十万机击坠、完成 100 回任务、敌 ACE100 机击坠、巨大 MA20 架击坠、制压区域 500 个。

**スペシャルミッション**

特别任务。满足特定条件才会出现，完成这些任务后会获得金钱的数量会增加，此外还有关系到最终机体骑士高达的 3 种任务。




## MOBILE SUIT LAD

玩家在战场上击破敌机会有几率拿到其设计图（显示 GET PLAN）。过关后可以在这里用设计图开发新的机体，或给已设计出来的机体进行改造和装备技能。

同一机体的设计图可以有很多张，其能力各不相同，此外还有等级设定，用高级设计图设计出来的机体初始能力更高。对于同一级的设计图来说，除了要看能力的差别之外，最重要的是改造上限，也就是设计图下方中央的圆球状物体，一个球即代表可以改造一次。与其他设计图比较时，画面上显示的增减情况是指旧设计图能力减去新设计图能力的结果，因此当你看到一片能力增加的结果时就毫不犹豫地把新设计图扔掉吧！




在工厂中设计机体、改造、附加技能均会提升工厂的经验值，累积到一定程度就能升级。升级之后会提升可附加的技能种类。

## SHOP

本作引入了金钱概念，金钱在游戏中简直无所不能。除了改造机体之外，还可以在商店里购买机体执照和各种技能。商店中还有训练这一选项，这个选项等于是用金钱买等级，不过相当好使，选择最贵的 10 万元的亚赞队特别训练，瞬间就能把 1 级的人练到 33 级！




## 在线模式

继《战国无双 2》、《高达无双 2》美版之后，本作再次加入在线模式。本作的在线模式比较有趣，在线模式是由若干的独立任务组成的，其内容与单机部分完全不同。在线模式最大支持 4 人联机，有军衔设定，反复挑战关卡就可以获得功勋值来提升军衔，不过军衔除关系到成就之外没有其他意义。




和单机部分相比，在线模式在操作上只有一个不同，那就是把友机合击换成了同伴支援。同伴支援发动后全员体力回复，相当有效。同伴支援的数量是靠打爆敌机后出现的道具来增加的，玩家可以一次吃下多个，但使用时会全部用光。不过吃下多个时可增加同伴支援的等级，高等级的同伴支援除了能回复全员的体力外，还能恢复战力槽。

在线模式里敌人的数量比起单机来至少下降了 5 倍之多，打起来明显不如单机热闹。玩家在开房间的时候可以设定房间的人数，最大 4 人，并可设 3 个好友空位。本作的在线模式有个很体贴的设定，那就是可以在等人的时候同时挑战关卡，在人数凑齐之后可以自动返回开始游戏，而此时拿到的经验值和金钱依然保留。不过本作的在线模式不能限定进房间的玩家的能力，因此一些高难度任务如果遇到 3 个菜鸟就很难打过了。

在线模式的优势在于任务难度高，但过关速度快，因此获得的金钱和设计图比单机要好得多，多打打在线模式可让玩家的全成就之旅轻松不少。网上最火的任务是四人推凤姐，快的话 1 分钟就能过关。没练过的人其实也可以在这关混，只要加好防御力在一旁防着就可以了，过关之后有很高几率拿到完美的设计图，真是赚死了！

需要注意的是如果你买了 DLC 机体，与别人联机时，如果另外三个人里有一个没有买对应的 DLC 机体，那么你就不能使用 DLC 机体，这个设定实在是太那啥了。不过 DLC 角色则不受此限制。

# 全人物资料一览



## 关于可操作角色

本作的可操作角色出现条件其实都是一样的，那就是该角色的共感达到 3 级，而提升共感的方法也是共通的。因此全角色使用条件中最关键的一步是如何在该角色出现在共感列表里。下面就是全角色出现在共感列表的条件。

绝大部分角色都是通过完成章节（チャプター）任务后读信即可，只是有几位还需要一点特定条件。总之把所有章节任务打完就对了！当然 5 个 DLC 角色是必须花钱购买的。

本作有个很经典的问题，就是有人把所有章节任务打完连骑

士高达都收到了，但还有一大票角色没出来，也没拿到打完全章节的成就。出现这种情况都是因为还有某一条路线还没走。只是由于其他章节的剧情发展太快，导致在选人画面中都不提示还有新的章节了。如果你遇到这种情况，请放心，本作绝对没有这种BUG，请仔细检查哪名角色的章节还未发展完。




## 全可用角色列表

**注：位置是指机体选择画面中的位置，数字为横列，从左到右由 1 到 25。字母在纵列，从上到下依次为 A、B、C。例如东方不败为 3B。此排列为未包含 DLC 角色的配置。**

| 角色名 | 原作 | 所属路线 | 具体条件 | 位置 |
|---|---|---|---|---|
| カイ・シデン | 机动战士高达 | 疑う者たち | 打过“革新者たち”后读信“适当でいいぜ” | 11B |
| ハヤト・コバヤシ | 机动战士高达 | 疑う者たち | 打过“明日も见えずに”后读信“不安だな” | 12B |
| マ・クベ | 机动战士高达 | 战う者たち | フロンタル共感 1 级时读信“勘违いしているようだが”，フロンタル共感 2 级时读信“赤い彗星”，之后读信“くだらん争いに付き合うつもりはない” | 12C |
| ランバ・ラル | 机动战士高达 | 战う者たち | ドズル共感 3 级时读信“阁下直々のお召しとあれば”,之后读信“厄介なことだ” | 13A |
| ドズル・ザビ | 机动战士高达 | 战う者たち | 打过“我らが道に敌はなし！ 1”后，读信“军人のプライド” | 14B |
| アナベル・ガトー | 机动战士高达 0083 | 战う者たち | 打过“救援を求む！”后，读信“ジオンの理想” | 9C |
| コウ・ウラキ | 机动战士高达 0083 | わかり合う者たち | 初期即可使用 | 10A |
| カミーユ・ビダン | 机动战士 Z 高达 | わかり合う者たち | 打过“巨人の暴走”后，读信“战いを游びにするなんて、许せないな” | 1C |
| パプテマス・シロッコ | 机动战士 Z 高达 | すれ违う者たち | 打过“终焉の兆し”后，读信“助けてくれるね？” | 2A |
| ハマーン・カーン | 机动战士 Z 高达 | すれ违う者たち | 打过“舞い降りる地母神”后，读信“ミネバ样を守らねば” | 2B |
| エマ・シーン | 机动战士 Z 高达 | すれ违う者たち | 打过“冬の岚 2”后，读信“状况は最悪ね” | 4C |
| ジェリド・メサ | 机动战士 Z 高达 | 疑う者たち | 打过“明日も见えずに”后，读信“战场は托儿所じゃない！” | 5A |
| ヤザン・ゲーブル | 机动战士 Z 高达 | 战う者たち | 打过“斗争本能のままに”后，读信“乐しそうじゃないか” | 11C |
| サラ・ザビアロフ | 机动战士 Z 高达 | すれ违う者たち | 打过“天上に集う战女神たち 3”后，读信“ようやく归还できた” | 13B |
| レコア・ロンド | 机动战士 Z 高达 | すれ违う者たち | 打过“天上に集う女神たち 4”后，读信“ここも危险な场所みたいね” | 13C |
| フォウ・ムラサメ | 机动战士 Z 高达 | わかり合う者たち | 打过“巨人の暴走”后，读信“ここはどこ？” | 14C |
| ロザミア・バダム | 机动战士 Z 高达 | すれ违う者たち | 打过“天上に集う女神たち 4”后，读信“宇宙が落ちてくる” | 15A |
| ジュドー・アーシタ | 机动战士高达 ZZ | わかり合う者たち | 打过“决死の突击”后，读信“よろしくな！” | 2C |
| エルピー・プル | 机动战士高达 ZZ | すれ违う者たち | 打过“天上に集う战女神たち 2”后，读信“なんかつまんない” | 5B |
| プルツー | 机动战士高达 ZZ | 疑う者たち | 打过“革新者たち”后，读信“好きにやらせてもらう” | 5C |
| ルー・ルカ | 机动战士高达 ZZ | わかり合う者たち | “チャプター：平和のために”出现后读ルー的来信 | 6A |
| グレミー・トト | 机动战士高达 ZZ | すれ违う者たち | 打过“舞い降りる地母神”后，读信“これは好机か！？” | 14A |
| ビーチャ・オーレグ | 机动战士高达 ZZ | わかり合う者たち | “チャプター：平和のために”出现后读リィナ的来信 | 17A |
| エル・ビアンノ | 机动战士高达 ZZ | わかり合う者たち | “チャプター：平和のために”出现后读ルー的来信 | 17B |
| アムロ・レイ | 机动战士高达 逆袭的夏亚 | わかり合う者たち | 初期即可使用 | 1A |
| シャア・アズナブル | 机动战士高达 逆袭的夏亚 | 疑う者たち | 疑う者たち第 2 话开始 | 1B |
| バナージ・リンクス | 机动战士高达 UC | 疑う者たち | 初期即可使用 | 8C |
| フル・フロンタル | 机动战士高达 UC | 战う者たち | 打过わかり合う者たち第 2 话 | 9A |
| マリーダ・クルス | 机动战士高达 UC | | 付费 DLC 下载 | – |
| シーブック・アノー | 机动战士高达 F91 | 疑う者たち | 打过“革新者たち”后，读信“ヘンな感じだな” | 7B |
| セシリー・フェアチャイルド | 机动战士高达 F91 | すれ违う者たち | 打过“终焉の兆し”后，读信“どうすればいいの” | 16A |
| ウッソ・エヴィン | 机动战士 V 高达 | わかり合う者たち | 打过平和のために章节的“宇宙への道标”后，读信“急展开ですね” | 7C |
| カテジナ・ルース | 机动战士 V 高达 | すれ违う者たち | 打过“冬の岚 1”后，读信“苛立たしいわね” | 16B |
| ドモン・カッシュ | 机动武斗传 G 高达 | 疑う者たち | 打过“斗争、心委ねて”后，读信“行くぞ！” | 3A |
| 东方不败 | 机动武斗传 G 高达 | 战う者たち | 打过“流派・东方不败は王者の风！”后，读信“いざ胜负！” | 3B |
| シュバルツ・ブルーダー | 机动武斗传 G 高达 | 战う者たち | 打过“チャプター：胜利のために”后，读信“はっはっは！”、“フフフ” | 17C |
| ヒイロ・ユイ | 新机动战记高达 W | わかり合う者たち | 打过“决死の突击”后，读信“任务、了解” | 3C |
| ミリアルド・ピースクラフト | 新机动战记高达 W | 疑う者たち | 打过“明日も见えずに”后，读信“忠告しておく” | 4A |
| デュオ・マックスウェル | 新机动战记高达 W | 战う者たち | 打过“死神が来る！”后，读信“また贫乏くじ引いたか？” | 10B |
| トロワ・バートン | 新机动战记高达 W | 疑う者たち | 打过“革新者たち”后，读信“冷静さが必要だ” | 10C |
| トレーズ・クシュリナーダ | 新机动战记高达 W | 战う者たち | 打过“赛は投げられた”后，读信“一つ话しておきたいことがある” | 11A |
| ガロード・ラン | 机动新世纪高达 X | すれ违う者たち | 打过“导きの光”后，读信“どうっすかねぇ” | 9B |
| ロラン・セアック | 倒 A 高达 | すれ违う者たち | 打过“导きの光”后，读信“仲良くできるといいですね” | 4B |
| ギム・ギンガナム | 倒 A 高达 | 战う者たち | 打过“斗争本能のままに”后，读信“景气良さそうじゃないか” | 12A |
| ソシエ・ハイム | 倒 A 高达 | すれ违う者たち | 章节“平和のために”出现后，读ソシエ的来信 | 16C |
| シン・アスカ | 机动战士高达 SEED DESTINY | わかり合う者たち | 打过平和のために章节的“宇宙への道标”后，读信“もう何がなんだか” | 7A |
| キラ・ヤマト | 机动战士高达 SEED DESTINY | わかり合う者たち | 打过“世界の歪み”后，读信“なぜ、战いが起きるんだろう” | 6B |
| アスラン・ザラ | 机动战士高达 SEED DESTINY | 疑う者たち | 打过“明日も见えずに”后，读信“全く、灾难だな” | 6C |
| ラクス・クライン | 机动战士高达 SEED DESTINY | すれ违う者たち | 打过“终焉の兆し”后，读信“本当に困りましたわね” | 15B |
| ルナマリア・ホーク | 机动战士高达 SEED DESTINY | すれ违う者たち | 打过“天上に集う战女神 1”后，读信“助かったのはいいんだけど” | 15C |
| 刹那・F・セイエイ | 机动战士高达 OO | わかり合う者たち | 初期即可使用 | 8A |
| リボンズ・アルマーク | 机动战士高达 OO | 疑う者たち | 完成平和のために、胜利のために两个章节后，读信“真实を知りたいかい？” | 8B |
| ロックオン・ストラトス | 机动战士高达 OO | – | 付费 DLC 下载 | – |
| アレルヤ・ハプティズム | 机动战士高达 OO | – | 付费 DLC 下载 | – |
| ティエリア・アーデ | 机动战士高达 OO | – | 付费 DLC 下载 | – |
| ミスター・ブシドー | 机动战士高达 OO | – | 付费 DLC 下载 | – |
| 骑士ガンダム（キャラクター） | 原创 | – | 打过スペシャルミッション“我が名は骑士ガンダム！” | 18A |

## 快速提高共感

本作提升共感的方法有 3 种，分别是：控制该角色出战（需要共感 3 级）、该角色作为友军出战（除部分任务外随机出现）、将该角色作为援护角色（需要共感 2 级）。

共感 1 级升到 2 级只有一种方法，那就是找一个该角色会作为友军出战的关卡，打过即可。大家可以去友情任务（フレンドミッション）里刷，这个分类任务里的敌我双方都是有一定规律的，利用这点可以快速找到目标角色。而骑士高达比较特殊，他作为友军出现的任务很少，推荐打特别任务（スペシャルミッション）里的骑士高达相关任务。从 1 级升到 2 级一般来说一次战斗就够了。

共感 2 级到 4 级就比较简单了，因为此时你可以手动控制或作为援护，累计只是时间的问题。由于只要进入战斗就会增加共感，所以要想快速升上去的话可以找个单挑关卡自杀。不过个人还是建议玩家先做任务，无心插柳的事情在本作非常常见。当角色升到共感 4 级后再多用一阵子，就会出现该角色的共感任务（リレーションミッション）了，完成共感任务后该角色的共感就会变为 5 级。不过骑士高达的共感 5 级需要去打挑战任务中的“传说の巨人”，打过之后自动升到 5 级。




## 通讯员

收集也是本作的一大乐趣，虽说通讯员的作用就是陪聊，但也会带来一些特殊的变化。当玩家控制的角色和通讯员为特定组合时，会出现特殊台词。更特殊的组合会在发动 HYPER SP 攻击（即红血时发动的 SP 攻击）时出现机师和通讯员的特写镜头。这种特殊组合有《机动战士高达 UC》里的巴纳吉（バナージ）和奥黛莉（オードリー）、《机动新世纪高达 X》里的加罗德（ガロード）和蒂珐（ティファ）。



所有可以使用的角色均可成为通讯员，条件是共感达到 5 级。因此这里就不一一介绍方法了。现在为大家介绍的是那些不能直接战斗但可以当通讯员的角色，下面就列出这些角色成为通讯员的条件。

| 角色名 | 原作 | 使用条件 |
| --- | --- | --- |
| オ-ドリ--バ-ン | 机动战士高达 UC | ①读信“こんなところで”；②与バナージ或ハマーン的共感达到 2 级；③读信“战争に向き合う” |
| ティファ·アディ-ル | 机动新世纪高达 X | ①打过分かり合う者たち章节的“谜の战争”；②读信“落ち着いたら通信を开いてっくれ” |
| リィナ·ア-シタ | 机动战士高达 ZZ | ①读信“胜手はだめよ！”；②与ジュドー和ルー的共感达到 3 级；③读信“みんな、がんばってるのね！” |
| チェ-ン·アギ | 机动战士高达 逆袭的夏亚 | ①读信“一年战争の传说”；②与アムロ的共感达到 2 级；③读信“共感の兆し” |
| ナナイ·ミゲル | 机动战士高达 逆袭的夏亚 | ①读信“人类の研究”；②至少有一位 NT 的共感达到 2 级；③读信“人工ニュータイプ” |
| アストナ-ジ·メドッソ | 机动战士 Z 高达 | 研究所等级分别达到 2 级和 4 级时读新信 |
| ハロ | 全系列 | 打过 10000 机击坠纪念的メモリアルミッション |
| キョウジ·カッシュ | 机动武斗传 G 高达 | ①在章节任务中シュバルツ曾作为友军出现；②读信“フフフ”；③与シュバルツ的共感达到 2 级 |
| ファ·ユイリィ | 机动战士 Z 高达 | 与她的共感达到一定程度后完成出现的共感任务“私にできること” |

## 副角色的 5 级共感条件

副角色是指不能使用的角色，其中有几位甚至连声优都没有，但这些角色依然会被计入角色图鉴之内，而且也有共感的设定，不过他们的共感度实际上相当是游戏的完成度，完全不用担心怎么升到 5 级。一般来说达成条件后还要读新出现的信，这个步骤在下文里就省去了，大家记得就好。

| 角色名 | 原作 | 5 级共感所需条件 |
| --- | --- | --- |
| アストナ-ジ·メドッソ | 机动战士 Z 高达 | 研究所等级达到 10 级 |
| レイン·ミカムラ | 机动武斗传 G 高达 | トモン的共感达到 5 级，アストナージ、チェーン、东方不败、シュバルツ的共感达到 4 级，且打过章节任务“ミッションプラン · 情报收集 4” |
| リリ-ナ·ド-リアン | 新机动战记高达 W | 与ヒイロ、ミリアルド、トーレズ的共感达到 5 级 |
| ディアナ·ソレル | 倒 A 高达 | 历史任务全部完成 |
| オ-ドリ--バ-ン | 机动战士高达 UC | 与バナージ、ハマーン、シャア的共感达到 5 级 |
| ティファ·アディ-ル | 机动新世纪高达 X | 全员共感等级达到 3 级，ガロード的共感达到 5 级 |
| リィナ·ア-シタ | 机动战士高达 ZZ | 与ジュドー和ルー的共感达到 5 级，ミリアルド、シン、シーブック、シュバルツ的共感达到 4 级 |
| チェ-ン·アギ | 机动战士高达 逆袭的夏亚 | 与アムロ、カミーユ、ジュドー、バナージ、シャア的共感达到 5 级 |
| ナナイ·ミゲル | 机动战士高达 逆袭的夏亚 | 与シャア的共感达到 5 级 |
| ファ·ユイリィ | 机动战士 Z 高达 | 与她的共感达到一定程度后完成出现的共感任务“私にできること” |

# 全机体资料一览

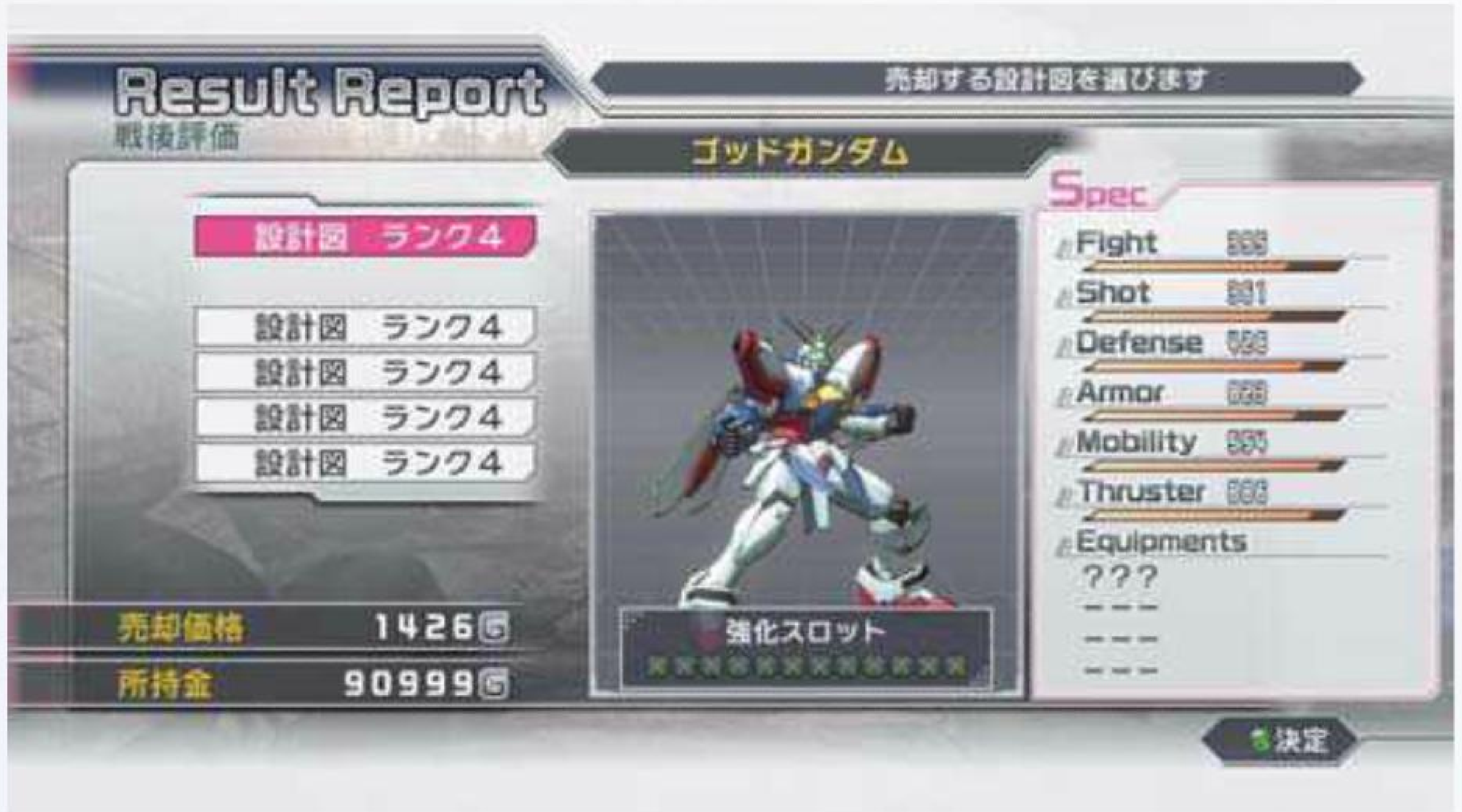


## 机体的分类

不算未来通过 DLC 下载的机体，本作共有 74 种机体可供选择。这 74 种机体可以分为以下三大类：

### ACE 机

最标准的机体。初期有限定驾驶员，当该机体出战回数达到 5 次后，就可以在商店中购买该机体的执照，之后所有角色都可以驾驶。执照机的通常攻击最大 6 下，拥有 C1 ～ C6 的变化。除普通的地面 SP 攻击和空中 SP 攻击之外，还有 HYPER SP 攻击和合体 SP 攻击的变化，而且每种 SP 攻击都有最大 3 级的变化。执照机可以附加 1 个固有装备和 3 个特殊装备。




## 准 ACE 机

无需执照即可直接驾驶，没有固有装备，但可以附加 4 个特殊装备。量产机的 HYPER SP 攻击和合体 SP 攻击区别不大，也没有 1 ～ 3 级的变化。通常攻击最大 4 下，拥有 C1 ～ C4 的变化。

## 量产机

无需执照即可直接驾驶，没有固有装备，但可以附加 4 个特殊装备。量产机的 HYPER SP 攻击和合体 SP 攻击区别不大，也没有 1 ～ 3 级的变化。通常攻击最大 6 下，但除 C1 外 C2 ～ C6 都是一样的。

## >>> 全 ACE 机一览 <<<

**注：位置是指机体选择画面中的位置，数字为横列，从左到右由 1 到 25。字母在纵列，从上到下依次为 A、B、C。例如 ZZ 高达为 4C。注意此排列为未包含 DLC 机体的配置。**

| 机体名 | 登场作品 | 原配机师 | 备注 | 位置 |
|---|---|---|---|---|
| ガンダム | 机动战士高达 | アムロ | - | 1A |
| シャア专用ザク II | 机动战士高达 | シャア | - | 1B |
| シャア专用ゲルググ | 机动战士高达 | シャア | - | 1C |
| ガンキャノン | 机动战士高达 | カイ、ハヤト | - | 2A |
| ガンダム Mk- II | 机动战士 Z 高达 | カミ - ユ、エマ、エル | - | 2B |
| Z ガンダム | 机动战士 Z 高达 | カミ - ユ、ジュド -、ル - | 变形 | 2C |
| 百式 | 机动战士 Z 高达 | クワトロ、ビ - チャ | - | 3A |
| ガンダム Mk- II （ティタ - ンズ机） | 机动战士 Z 高达 | ジェリド、エマ | - | 3B |
| ジ·O | 机动战士 Z 高达 | シロッコ | - | 3C |
| キュベレイ | 机动战士 Z 高达 | ハマ - ン | NT 专用 | 4A |
| ハンブラビ | 机动战士 Z 高达 | ヤザン | 变形 | 4B |
| ZZ ガンダム | 机动战士高达 ZZ | ジュド - | 变形 | 4C |
| キュベレイMk- II (プル机) | 机动战士高达 ZZ | プル | NT 专用 | 5A |
| キュベレイ Mk- II (プルツ - 机) | 机动战士高达 ZZ | プルツ - | NT 专用 | 5B |
| νガンダム | 机动战士高达 逆袭的夏亚 | アムロ | NT 专用 | 5C |
| サザビ - | 机动战士高达 逆袭的夏亚 | シャア | NT 专用 | 6A |
| ガンダム试作 1 号机フルバ - ニアン | 机动战士高达 0083 | コウ | - | 6B |
| ガンダム试作 2 号机 | 机动战士高达 0083 | ガト - | - | 6C |
| ガンダム F91 | 机动战士高达 F91 | シ - ブック | - | 7A |
| V2 ガンダム | 机动战士 V 高达 | ウッソ | - | 7B |
| ゴッドガンダム | 机动武斗传 G 高达 | ドモン、シュバルツ | - | 7C |
| マスタ - ガンダム | 机动武斗传 G 高达 | 东方不败、シュバルツ | - | 8A |
| ウイングガンダムゼロ | 新机动战记高达 W | ヒイロ | 变形 | 8B |
| ガンダムエピオン | 新机动战记高达 W | ミリアルド | 变形 | 8C |
| ガンダムデスサイズヘル | 新机动战记高达 W | デュオ | - | 9A |
| ガンダムヘビ - ア - ムズ改 | 新机动战记高达 W | トロワ | - | 9B |
| ト - ルギス II | 新机动战记高达 W | トレ - ズ | - | 9C |
| ガンダム DX | 机动新世纪高达 X | ガロ - ド | - | 10A |
| 倒 A ガンダム | 倒 A 高达 | ロラン | - | 10B |
| タ - ン X | 倒 A 高达 | ギンガナム | - | 10C |
| ストライクフリ - ダムガンダム | 机动战士高达 SEED DESTINY | キラ | - | 11A |
| インフィニットジャスティスガンダム | 机动战士高达 SEED DESTINY | アスラン | - | 11B |
| デスティニ - ガンダム | 机动战士高达 SEED DESTINY | シン、ルナマリア | - | 11C |
| ダブルオ - ライザ - | 机动战士高达 OO | 刹那 ·F· セイエイ | - | 12A |
| リボ - ンズガンダム | 机动战士高达 OO | リボ - ン | - | 12B |
| ケルディムガンダム | 机动战士高达 OO | ロックオン · ストラトス | DLC 下载 | - |
| アリオスガンダム | 机动战士高达 OO | アレルヤ · ハプティズム | DLC 下载 | - |
| セラヴィ - ガンダム | 机动战士高达 OO | ティエリア · ア - デ | DLC 下载 | - |
| スサノオ | 机动战士高达 OO | ミスタ -- ブシド - | DLC 下载 | - |
| ユニコ - ンガンダム | 机动战士高达 UC | バナ - ジ | - | 12C |
| クシャトリヤ | 机动战士高达 UC | マリ - ダ | DLC 下载 | - |
| シナンジュ | 机动战士高达 UC | フロンタル | - | 13A |
| 武者ガンダム | 原创 | - | - | 13B |
| 武者ガンダム Mk- II | 原创 | - | - | 13C |
| 骑士ガンダム | 原创 | - | - | 14A |

武者ガンダム和武者ガンダム Mk– II 是本作的预约特典，不过游戏中一样能打出来。前者是完成挑战任务中的“巨人达の试炼”系列任务；后者为完成挑战任务中的“试炼は过去からやってくる”系列任务。骑士高达的出现条件是完成章节任务最后的“终わらない战いを”，之后按上面说的方法慢慢刷共感就可以了。

## >>> 准 ACE 机 & 量产机一览 <<<

| 机体名 | 登场作品 | 动作类型 | 备注 | 位置 |
|---|---|---|---|---|
| ギャン | 机动战士高达 | A | - | 14B |
| ジオング | 机动战士高达 | A | - | 14C |
| バイアラン | 机动战士 Z 高达 | A | - | 15A |
| パラス · アテネ | 机动战士 Z 高达 | A | - | 15B |
| バウンド · ドック | 机动战士 Z 高达 | A | 变形 | 15C |
| ゴトラタン | 机动战士 V 高达 | A | - | 16A |
| シャア专用ズゴック | 机动战士高达 | A | - | 16B |
| ジム | 机动战士高达 | B | - | 16C |
| ボ - ル | 机动战士高达 | B | - | 17A |
| ザク II | 机动战士高达 | B | - | 17B |
| グフ | 机动战士高达 | B | - | 17C |
| ドム | 机动战士高达 | B | - | 18A |
| ズゴック | 机动战士高达 | A | - | 18B |
| ゲルググ | 机动战士高达 | B | - | 18C |
| アッガイ | 机动战士高达 | B | - | 19A |
| ザクタンク | 机动战士高达 | B | - | 19B |
| ジム · コマンド | 机动战士高达 | B | - | 19C |
| グフ飞行型 | 机动战士高达 | B | - | 20A |
| ジム II | 机动战士 Z 高达 | B | - | 20B |
| ネモ | 机动战士 Z 高达 | A | - | 20C |
| リック · ディアス | 机动战士 Z 高达 | B | - | 21A |
| ハイザック | 机动战士 Z 高达 | B | - | 21B |
| マラサイ | 机动战士 Z 高达 | B | - | 21C |
| バ - ザム | 机动战士 Z 高达 | B | - | 22A |
| ガザ C | 机动战士 Z 高达 | B | - | 22B |
| 量产型キュベレイ | 机动战士高达 ZZ | A | NT 专用 | 22C |
| バウ | 机动战士高达 ZZ | A | - | 23A |
| ガザ D | 机动战士高达 ZZ | B | - | 23B |
| ジェガン | 机动战士高达 逆袭的夏亚 | A | - | 23C |
| ギラ · ド - ガ | 机动战士高达 逆袭的夏亚 | B | - | 24A |
| ゲドラフ&アインラッド | 机动战士 V 高达 | B | - | 24B |
| デスア - ミ - | 机动武斗传 G 高达 | B | - | 24C |
| カプル | 倒 A 高达 | B | - | 25A |
| ジン | 机动战士高达 SEED DESTINY | B | - | 25B |




TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
RESEARCH
XBOY

# 固有装备

执照机和量产机的区别之一就在于固有装备。固有装备的效果未必个个出众，却是独一无二的。不过你需要满足特定条件才能让固有装备出现。一般来说都是让该机体的原配机师共感达到 4 级，或者是完成特定的历史任务（ヒストリーミッション）。具体如下：




| 机体名 | 开启条件 | 效果 |
| --- | --- | --- |
| ガンダム | 完成第 1 个《机动战士高达》连邦军的历史任务 | 击坠数 250 以上时，攻击时的 SP 槽增加量上升 |
| シャア专用ザク II | 完成第 1 个《机动战士高达》吉翁军的历史任务 | 夏亚搭乘时移动速度上升 |
| シャア专用ゲルググ | 完成第 1 个《机动战士高达 0083》的历史任务 | 夏亚搭乘时攻击力上升 20% |
| ガンキャノン | カイ和ハヤト的共感达到 4 级 | 击坠数 250 以上时，SP 攻击的威力上升 30% |
| ガンダム Mk- II | エマ的共感达到 4 级 | 击坠数 250 以上时，防御力变为 1.5 倍 |
| ガンダム Mk- II（ティターンズ机） | ジェリド的共感达到 4 级 | 击坠数 250 以上时，攻击力上升 20% |
| Z ガンダム | カミ - ユ的共感达到 4 级 | 击坠数 250 以上时，攻击时的 SP 槽增加量上升 |
| 百式 | 完成《机动战士高达 ZZ》奥古的全部历史任务 | 击坠数 250 以上时，防御力变为 1.5 倍 |
| ジ·O | シロッコ的共感达到 4 级 | 击坠数 250 以上时，移动速度上升 |
| キュベレイ | ハマ - ン的共感达到 4 级 | 击坠数 250 以上时，防御力变为 1.5 倍 |
| ハンブラビ | ヤザン的共感达到 4 级 | 击坠数 250 以上时，防御力变为 1.5 倍 |
| ZZ ガンダム | ジュド - 的共感达到 4 级 | 击坠数 250 以上时，SP 攻击的威力上升 30% |
| キュベレイ Mk- II（プル机） | プル的共感达到 4 级 | 击坠数 250 以上时，SP 攻击的威力上升 30% |
| キュベレイ Mk- II（プルツ - 机） | プルツ - 的共感达到 4 级 | 击坠数 250 以上时，SP 攻击的威力上升 30% |
| ν ガンダム | アムロ的共感达到 4 级 | 击坠数 250 以上时，攻击时的 SP 槽增加量上升 |
| サザビ - | シャア的共感达到 4 级 | 击坠数 250 以上时，攻击时的 SP 槽增加量上升 |
| ガンダム试作 1 号机フルバ - ニアン | コウ的共感达到 4 级 | 击坠数 250 以上时，SP 攻击的威力上升 30% |
| ガンダム试作 2 号机 | ガト - 的共感达到 4 级 | 击坠数 250 以上时，SP 攻击的威力上升 30% |
| ガンダム F91 | シ - ブック的共感达到 4 级 | 击坠数 250 以上时，攻击时的 SP 槽增加量上升 |
| V2 ガンダム | ウッソ的共感达到 4 级 | NT 或强化人间搭乘时，SP 攻击的威力上升 30% |
| ゴッドガンダム | ドモン的共感达到 4 级 | 击坠数 250 以上时，攻击时的 SP 槽增加量上升 |
| マスタ - ガンダム | 东方不败的共感达到 4 级 | 击坠数 250 以上时，攻击时的 SP 槽增加量上升 |
| ウイングガンダムゼロ | ヒイロ的共感达到 4 级 | 击坠数 250 以上时，防御力变为 1.5 倍 |
| ガンダムエピオン | ミリアルド的共感达到 4 级 | 击坠数 250 以上时，防御力变为 1.5 倍 |
| ガンダムデスサイズヘル | デュオ的共感达到 4 级 | ハイパ - ジャマ - 状态的持续时间变长 |
| ガンダムヘビ - ア - ムズ改 | トロワ的共感达到 4 级 | 击坠数 250 以上时，攻击力上升 20% |
| ト - ルギス II | トレ - ズ的共感达到 4 级 | 击坠数 250 以上时，攻击力上升 20% |
| ガンダム DX | ガロ - ド的共感达到 4 级 | NT 或强化人间搭乘时，SP 攻击的威力上升 30% |
| TURN A ガンダム | ロラン的共感达到 4 级 | 击坠数 250 以上时，防御力变为 1.5 倍 |
| タ - ン X | ギンガナム的共感达到 4 级 | 击坠数 250 以上时，SP 攻击的威力上升 30% |
| ストライクフリ - ダムガンダム | キラ的共感达到 4 级 | 击坠数 250 以上时，SP 攻击的威力上升 30% |
| インフィニットジャスティスガンダム | アスラン的共感达到 4 级 | 击坠数 250 以上时，防御力变为 1.5 倍 |
| デスティニ - ガンダム | シン的共感达到 4 级 | 击坠数 250 以上时，攻击时的 SP 槽增加量上升 |
| ダブルオ - ライザ - | 刹那的共感达到 4 级 | トランザム状态的持续时间变长 |
| リボ - ンズガンダム | リボ - ン的共感达到 4 级 | 击坠数 250 以上时，攻击时的 SP 槽增加量上升 |
| ユニコ - ンガンダム | バナ - ジ的共感达到 4 级 | 对 NT 和强化人间的攻击力上升 50 |
| シナンジュ | フロンタル的共感达到 4 级 | 击坠数 250 以上时，攻击时的 SP 槽增加量上升 |
| 武者ガンダム | 打过挑战任务“归ってきた真のガンダム无双！”或在线模式升到大将 | 男性机师搭乘时攻击力上升 30% |
| 武者ガンダム Mk- II | 打过挑战任务“归ってきた真のガンダム无双！”或在线模式升到大将 | 女性机师搭乘时攻击力上升 30% |
| 骑士ガンダム | 在 HARD 难度下打过革新のために章节的“终わらない战いを” | フルア - マ - 状态下的攻击力上升 30% |

# 变形和变身

变形是 1 代就有的老传统了，拥有变形能力的机体只要连按两次 A 就可以变形，不过变形的作用不是很大，基本上只能用来赶路。部分机体在招式中倒是可以变形，不过这个过程是自动的。

变身在 2 代中出现过，是指机体进入一种特殊状态，官方对变身的定义是变成另外一种形态，照这么分类的话只有独角兽高达等少数几台能算变身。我们把凡是有特殊状态的机体都算作变身。变身的作用非常大，减少推进力的损耗是绝大部分机体变身状态下的共通特性，此外还有改变动作、分身等其他的逆天效果。变身状态在一定时间后会解除，不过绝大部分机体的变身状态只有在动作停止时才会解除，因此如果推进力够的话不断使用爆发冲刺可以极大地延长变身状态的维持时间！下面为大家列出拥有变身能力的机体。



## ユニコ - ンガンダム

独角兽高达的变身就是如雷贯耳的毁灭模式。在任何 SP 攻击结束后都会自动进入 15 秒的毁灭模式，在该模式下独角兽高达的动作会变成十连斩模式，攻击非常迅猛，极其实用。

## ガンダム F91

F91 的变身是 2 代就有的分身，在地面 SP 攻击结束后就会发动。分身状态下攻击时的威力和连击数都会上升，非常好用。分身会附加在除 C6、爆发冲刺 Y 和 SP 攻击外的全部动作之上。



## ゴッドガンダム

神高达拥有两种变身。一种是 HYPER SP 攻击（即红血无双）后的超级模式，全身闪金光是其特征，同时机动性上升，喷射槽消耗量下降；另一种是 3 级协力 SP 攻击后发动的分身状态，这是上一代的神技，分身可以做出和本体一样的动作，而且不会被打断，虽说没有上一代那样的秒人 BUG，但依然是本作数一数二的好用技巧。

## マスタ - ガンダム

尊者高达和神高达一样，发动 HYPER SP 攻击后会进入超级模式，全身闪金光，同时机动性上升，喷射槽消耗量下降。

## ガンダムデスサイズヘル

死神高达可以发动超级干扰模式。该模式下死神高达会呈透明效果，此时防御力上升、部分 C 技强化、不容易被敌人中断动作。在地面 SP 攻击发动后就会进入此状态，此外也可以在使用 C 技时按 Y 键不放来进入（例如 XXY 时按住 Y 不放）。不过从 C 技进入此模式时会取消蓄力技自动进入前冲状态，推进力急剧下降，当松开 Y 时会使出之前的蓄力技。

## ダブルオ - ライザ -

OO 在发动 SP 攻击后都会进入 15 秒的トランザム状态，该状态下全能力上升，是全游戏中最强的技巧。此外使用冲刺时会发动量子化，到机体重新出现为止处于完全无敌状态。

## リボ - ンズガンダム

“李疯子”的再生高达在 SP 攻击后也会进入 15 秒的トランザム状态，不过除了外形变化之外，就是速度变快、推进力损耗下降而已。

## 骑士ガンダム

骑士高达在 SP 攻击后会装备三神器（炎之剑、力之盾、霞之铠）进入全装甲状态，此时攻击力上升，招式也会发生改变。特别是 C 技，范围广、威力大，靠这一招就可以无脑应付绝大部分场合了。

# 全任务资料一览

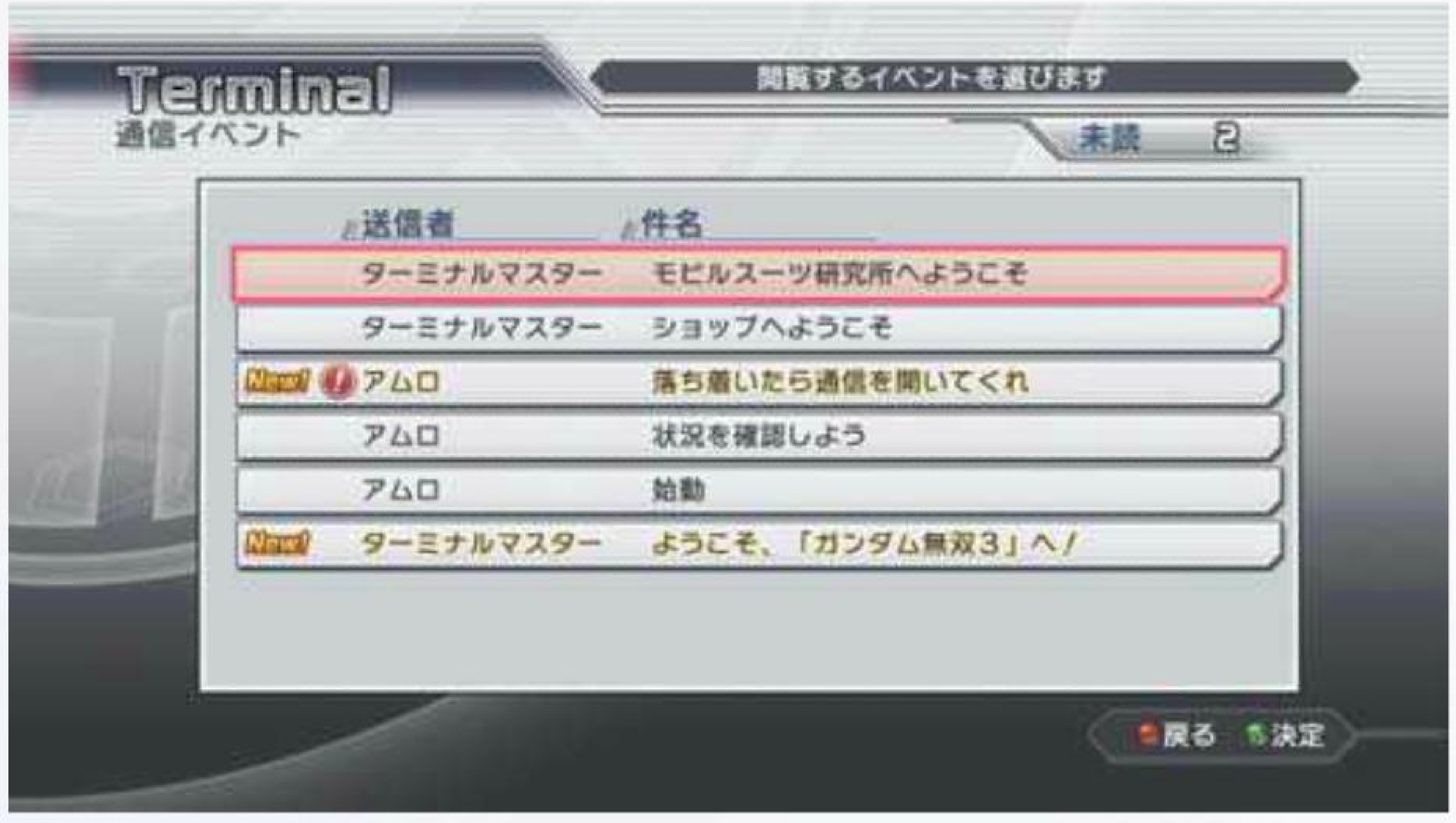


全任务是本作的重头，也是目标全成就的玩家必须要面对的问题。在前面我们已经解说过了，本作全任务的难度并不大，只要以全员共感 5 级、执照机都用过 5 次，再看看收集任务的出现条件，就差不多了。打过的任务会在任务名上显示 CLEAR，如果该类任务全部打过，会在分类名上显示 CLEAR。表中的任务都是按实际顺序从上到下排列的。

注意下文只列出的各任务的出现条件，而未列出选择条件，这是因为选择条件可以在选择任务时看到，因此就不多费笔墨了。例如“真高达无双”这个究极的任务很早以前就会出现，但真正能够挑战的时候已经是游戏最末期了。

## 章节任务

章节（チャプタ－）任务也就是本作的主线剧情，分为わかり合う者たち、すれ违う者たち、疑う者たち、战う者たち、平和のために、胜利のために、革新のために这 7 个部分，只要顺着往下打并记得读信就差不多可以打到底了。由于绝大部分角色都是在此模式中打出来的，因此在没有新的回忆任务之时要优先挑战。下面列出各章节的出现条件。




| 章节名 | 出现条件 |
|---|---|
| わかり合う者たち | 初期即有 |
| 疑う者たち | 打过わかり合う者たち章节的“谜の战争” |
| すれ违う者たち | 打过わかり合う者たち章节的“谜の战争” |
| 战う者たち | 打过わかり合う者たち章节的“因缘の对决”，或すれ违う者たち章节的“月と木星と彗星と” |
| 平和のために | 读信“颜をあわせておこう”，或打过疑う者たち路线的“可能性は解き放たれる”，或打过すれ违う者たち章节的“灭亡を呼ぶ赤い炎” |
| 胜利のために | 读信“今后の行动と敌势力の动向”，或打过疑う者たち路线的“见えない感情”，或打过すれ违う者たち章节的“新世界” |
| 革新のために | 打过平和のために路线的“决战！骑士ガンダム！”，或打过胜利のために章节的“对决！骑士ガンダム！” |

最后一章：革新のために的头 4 个任务还有特殊条件，下面为大家列出来。

| 任务名 | 出现条件 |
|---|---|
| 总意の器 | 有 20 人的共感达到 4 级 |
| 动き出す世界 | 打过疑う者たち路线的“见えない感情”，且有 20 人的共感达到 4 级 |
| あふれだす心の光 | 打过すれ违う者たち章节的“新世界”，且有 20 人的共感达到 4 级 |
| 时の彼方へ | 有 20 人的共感达到 4 级，且有 10 人的共感达到 5 级 |

## 共感任务

共感任务（リレ－ションミッション）的作用是让角色的共感达到最高的 5 级。一般来说，当特定机师的共感足够高时就会出现此类任务。游戏中共感其实是有一个具体数值的，但玩家只能看到一个笼统的级数。当角色共感升到 4 级时，要想令共感任务出现，还得再刷一阵子才满足条件所需的数值（大家可以理解为 4.0 和 4.9 的差别）。



| 任务名 | 出现条件 |
|---|---|
| 心を系げて | アムロ的共感 4 级最大 |
| 光を求めて | シャア的共感 4 级最大, 并打过革新のために章节的 " 时の彼方へ " |
| 切磋琢磨 | カイ的共感 4 级最大 |
| 好敌手 | ハヤト的共感 4 级最大 |
| ザクとは违うのだよ！ | ラル的共感 4 级最大 |
| 文化と历史 | マ · クベ的共感 4 级最大 |
| 亲の心、子知らず？ | ドズル的共感 4 级最大 |
| 宇宙の战士として | コウ的共感 4 级最大 |
| 驱け抜ける光 | ガト - 的共感 4 级最大 |
| 究极の感应 | カミ - ユ的共感 4 级最大 |
| 记忆の扉 | フォウ的共感 4 级最大 |
| 士官として、人间として | エマ的共感 4 级最大 |
| 私にできること | ファの共感 4 级最大 |
| 女たちのところへ | シロッコ的共感 4 级最大 |
| 期待のまなざし | サラ的共感 4 级最大 |
| 嫉妒のまなざし | レコア的共感 4 级最大 |
| ヤザン队最终试验 | ヤザン的共感 4 级最大 |
| 超えるべきもの | ジェリド的共感 4 级最大 |
| お兄ちゃんといっしょ | ロザミア的共感 4 级最大 |
| 妄执からの解放 | ハマ - ン的共感 4 级最大 |
| 仲间がいるから | ジュド - 的共感 4 级最大 |
| 青春の日々 | ル - 的共感 4 级最大 |
| あなたはわたし | プル的共感 4 级最大 |
| 共に步む | プルツ - 的共感 4 级最大 |
| 地母神のゆりかご | グレミ - 的共感 4 级最大 |
| 新旧对决？ ガンダム Mk- Ⅱ | エル的共感 4 级最大 |
| 新旧对决？ 百式！ | ビ - チャ的共感 4 级最大 |
| 过去と未来と | バナ - ジ的共感 4 级最大 |
| 赤い咒缚 | フロンタル的共感 4 级最大, 并打过革新のために章节的 " 总意の器 " |
| 女心と秋の空 | シ - ブック的共感 4 级最大 |
| 战士としての私 | セシリ - 的共感 4 级最大 |
| 夸りが教えてくれること | ウッソ的共感 4 级最大 |
| 力を见せて | カテジナ的共感 4 级最大 |
| ファイタ - の魂とは | ドモン的共感 4 级最大 |
| 免许皆传の时！？ | 东方不败的共感 4 级最大 |
| 过ぎたるは及ばざるがごとし | シュバルツ的共感 4 级最大 |
| 世界と共に | ヒイロ的共感 4 级最大 |
| 败者への道标 | デュオ的共感 4 级最大 |
| 感情の行方 | トロワ的共感 4 级最大 |
| 一人の战士として | ミリアルド的共感 4 级最大 |
| 战いの终わり | トレ - ズ的共感 4 级最大 |
| 今日を生きる | ガロ - ド的共感 4 级最大 |
| 新しい故乡 | ロラン的共感 4 级最大 |
| 机械人形の性能差！ | ソシエ的共感 4 级最大 |
| ギンガナム队最终试验 | ギンガナム的共感 4 级最大 |
| たとえすぐには传わらなくても | キラ的共感 4 级最大 |
| 最后の愿い | アスラン的共感 4 级最大 |
| この手で救えるものを | シン的共感 4 级最大 |
| 对话と武力介入 | ラクス的共感 4 级最大 |
| あなたを追って | ルナマリア的共感 4 级最大 |
| 俺たちのガンダム | 刹那的共感 4 级最大 |
| 真实への旅 | リボンズ的共感 4 级最大, 并打过革新のために章节的 " 动き出す世界 " |

# 友情任务

友情任务（フレンドミッション）顾名思义，就是特定角色的共感达到一定程度后出现的任务。因为本任务很容易出现，为了增强趣味性，这里就不具体写出每个条件对应的角色名了，各位高达迷不妨试试自己能不能猜出来。没看过原作的朋友也不用担心，以全角色共感 5 级为目标的话，很快就会打出全任务了！





## 特殊条件型

| 任务名 | 出现条件 |
|---|---|
| 男たちの战场 | 5 名男性成为共感对象 |
| 女たちの战场 | 5 名女性成为共感对象 |
| 若い息吹 | 5 名少男少女成为共感对象 |
| 明日を作る者たち | 5 名青年成为共感对象 |
| 未来を托して | 5 名成年人成为共感对象 |
| ア - スノイド万岁 | 5 名地球出生的人成为共感对象 |
| スペ - スノイド万岁 | 3 名月球出生的人或 5 名宇宙殖民地出生的人成为共感对象 |
| 误解なくわかり合うということ | 10 名 NT 成为共感对象（不包含共感 5 级后变成的 NT） |
| 変えられた运命 | 3 名强化人间成为共感对象 |
| 人类みな兄弟 | 10 名非 NT、强化人间的人成为共感对象 |

## 特定势力型

特定时期某势力的角色全部成为共感对象，或其中一人的共感达到 2 级，就会出现。

| 任务名 | 对应势力 |
|---|---|
| 宇宙移民の敌と言われて | 地球连邦军（一年战争时） |
| ジ - ク · ジオン！ | ジオン军（一年战争时） |
| 一瞬の辉き | デラ - ズ纷争时 |
| エゥ - ゴ精锐部队 | エゥ - ゴ（グリプス战役时） |
| ティタ - ンズの精锐部队 | ティタ - ンズ（グリプス战役时） |
| ジオンの名を继ぐ者 | アクジズ |
| 君もガンダムチ - ムだ！ | エゥ - ゴ（第一次ネオ · ジオン抗争时） |
| 君は宇宙の虹を见たか？ | 第二次ネオ · ジオン抗争时 |
| 彗星の见果てぬ梦 | アクシズ · ショック之后的纷争 |
| 战いの历史は缲り返す | 第二次ネオ · ジオン抗争之后的宇宙世纪 |
| ガンダムファイタ - たちの挽歌 | 机动武斗传 G 高达 |
| 胜者と败者に祝福を | 新机动战记高达 W |
| ガンダム、卖ろうぜ！ | 机动新世纪高达 X |
| 月と地球の狭间で | 倒 A 高达 |
| 未来を选ぶために | 机动战士高达 SEED DESTINY |
| 天上人の变革 | 机动战士高达 00 |

## 机师性格型

| 任务名 | 对应性格 |
|---|---|
| 据点を守る无敌の盾 | 优先考虑防守 |
| 据点を贯く无敌の矛 | 优先考虑进攻 |
| 特攻野郎、ガンダムチ - ム！ | 喜欢只身杀入敌阵 |
| トリックスタ -、战场に立つ！ | 讲究随机应变 |
| 胜利を我が手に | 以制压敌阵地为首要目标 |
| 攻击は最大の防御 | 身陷重围也会继续猛攻 |
| ありのままに、感じるままに | 相信自己的直觉 |
| 谁よりも守りたいあなた | 以同伴的生命安全为首要目标 |
| アイツしか见えない | 有一生的宿敌 |

# 历史任务

历史任务（ヒストリーミッション）相当于原作的故事模式，每个作品的任务数量不等，数量之多出乎人的意料之外。但由于本作过于重复的战场设定，使得历史任务除了比平时多几句台词之外，还真感受不到什么不一样的地方。

## 《机动战士高达》

| 任务名 | 出现条件 | 特殊奖励 |
|---|---|---|
| ジオンの脅威 | 读信“一年战争の传说” | |
| オデッサの激战 | 打过“ジオンの脅威” | |
| ジャブロ-に散る！ | 打过“オデッサの激战” | |
| 恐怖！机动ビグ·ザム | 打过“ジャブロ-に散る！” | |
| テキサスの攻防 | 打过“恐怖！机动ビグ·ザム” | |
| 脱出 | 打过“テキサスの攻防” | アムロ一年战争造型、ガンダム固有装备 |
| オデッサの激战（ジオン） | 打过“脱出” | 可以使用マ·クベ、シャア |
| ジャブロ-に散る！（ジオン） | 打过“オデッサの激战（ジオン）” | |
| テキサスの攻防（ジオン） | 打过“ジャブロ-に散る！(ジオン)” | |
| 宇宙要塞ア·バオア·ク- | 打过“テキサスの攻防（ジオン）” | シャア一年战争造型、シャア专用ザク固有装备 |

## 《机动战士高达 0083》

| 任务名 | 出现条件 | 特殊奖励 |
|---|---|---|
| ガンダム强夺 | 读信“战いの历史” | |
| ソロモンの悪梦 | 打过“ガンダム强夺” | シャア专用ゲルググ固有装备 |
| ジオンの残光 | 打过“宇宙要塞ア·バオア·ク-”和“ソロモンの悪梦” | |

## 《机动战士 Z 高达》

| 任务名 | 出现条件 | 特殊奖励 |
|---|---|---|
| ジャブロ-の风 | 读信“赤色彗星の轨迹” | |
| コロニ-が落ちる日 | 打过“ジャブロ-の风” | |
| 永远のフォウ | 打过“コロニ-が落ちる日” | |
| ダカ-ルの日 | 打过“永远のフォウ” | |
| 生命、散って | 打过“ダカ-ルの日” | |
| 宇宙を驱ける·前 | 打过“生命、散って” | |
| 宇宙を驱ける·后 | 打过“宇宙を驱ける·前” | アムロ Z 高达造型 |
| 妄执の宇宙 | 打过“宇宙を驱ける·前”且シャア共感 2 级以上 | |
| ジャブロ-の风（ティタ-ンズ） | 打过“宇宙を驱ける·后” | |
| キリマンジャロの岚（ティタ-ンズ） | 打过“ジャブロ-の风（ティタ-ンズ）” | |
| ダカ-ルの日（ティタ-ンズ） | 打过“キリマンジャロの岚（ティタ-ンズ）” | |
| 生命、散って（ティタ-ンズ） | 打过“ダカ-ルの日（ティタ-ンズ）” | |
| 宇宙を驱ける·前（ティタ-ンズ） | 打过“生命、散って（ティタ-ンズ）” | |
| 宇宙を驱ける·后（ティタ-ンズ） | 打过“宇宙を驱ける·前(ティタ-ンズ)” | |
| 宇宙を驱ける（アクシズ） | 打过“宇宙を驱ける·后(ティタ-ンズ)” | |
| 妄执の宇宙（アクシズ） | 打过“宇宙を驱ける（アクシズ）” | ハマ-ン演说服 |
| 星の鼓动は爱 | 打过“宇宙を驱ける·后”、“宇宙を驱ける·后（ティタ-ンズ）”、“妄执の宇宙”、“妄执の宇宙（アクシズ）” | クワトロ |

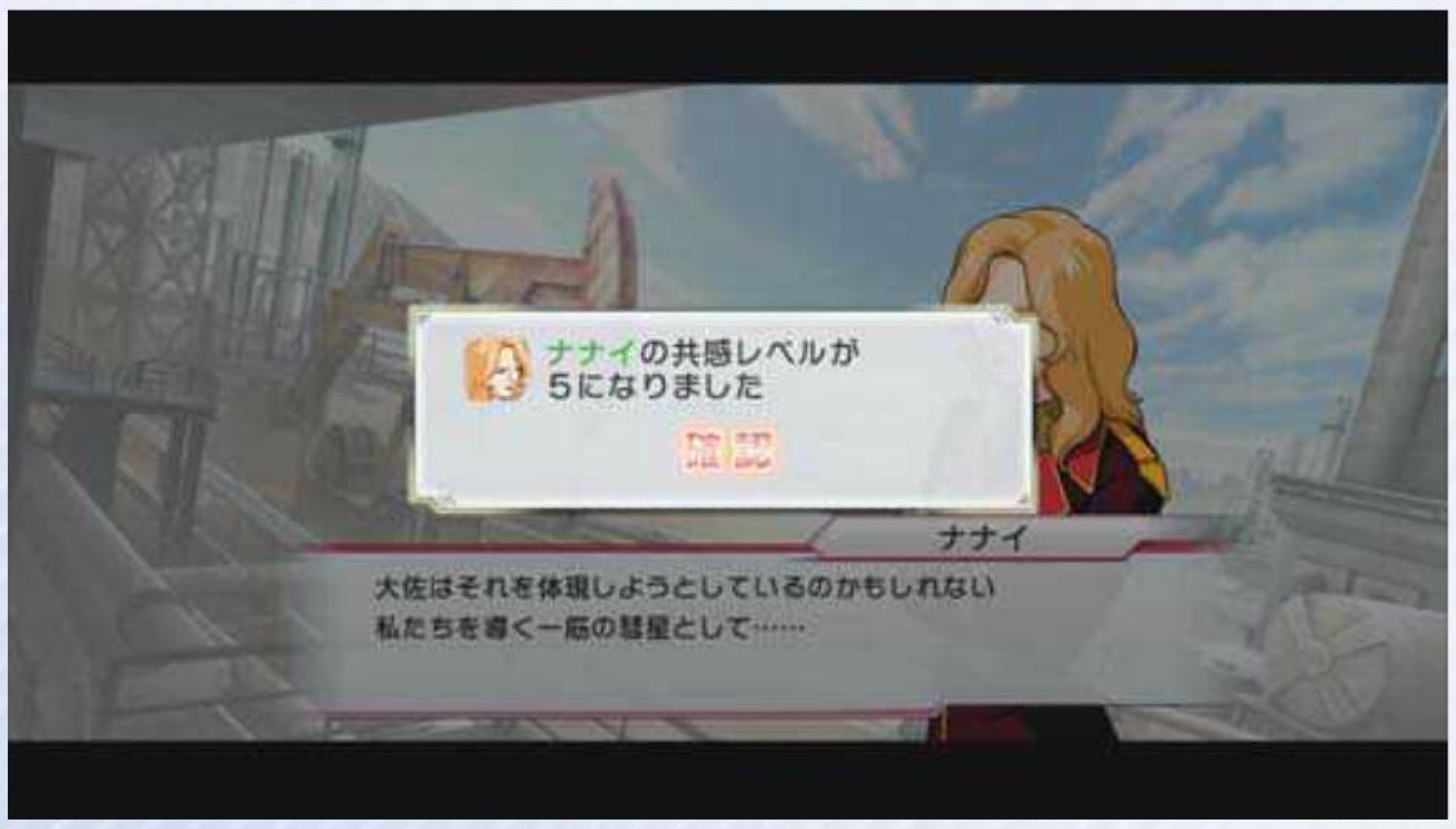



## 《机动战士高达 ZZ》

| 任务名 | 出现条件 | 特殊奖励 |
|---|---|---|
| シャングリラの少年 | 打过“战士、再び” | |
| ル-とグレミ- | 打过“战士、再び” | |
| 重力下のプルツ- | 读信“战いの历史” | |
| タイガ-バウムの梦 | 打过“战士、再び” | |
| バイブレ-ション | 打过“重力下のプルツ-” | |
| 战士、再び | 打过“バイブレ-ション” | 百式固有装备 |
| 战士、再び（ネオ·ジオン） | 打过“妄执の宇宙(アクシズ)”和“タイガ-バウムの梦” | ハマ-ン新造型 |

## 《机动战士高达 逆袭的夏亚》

| 任务名 | 出现条件 | 特殊奖励 |
|---|---|---|
| 宇宙の虹 | 读信“战いの历史” | |
| 宇宙の虹（ネオ·ジオン） | 打过“宇宙の虹” | CCA シャア |




## 《机动战士高达 UC》

| 任务名 | 出现条件 | 特殊奖励 |
|---|---|---|
| ユニコ-ンの日 | 打过“虹の彼方に·后” | |
| 虹の彼方に·前 | 读信“赤い彗星の轨迹” | |
| 虹の彼方に·后 | 打过“虹の彼方に·前” | |

## 《机动战士高达 F91》

| 任务名 | 出现条件 | 特殊奖励 |
|---|---|---|
| 悪魔の兵器 | 读信“战いの历史” | |

## 《机动战士 V 高达》

| 任务名 | 出现条件 | 特殊奖励 |
|---|---|---|
| 巨大ロ-ラ-作战 | 读信“战いの历史” | |
| 巨大ロ-ラ-作战（ザンスカ-ル） | 打过“天使たちの升天” | |
| 天使たちの升天 | 打过“巨大ロ-ラ-作战” | |
| 天使たちの升天（ザンスカ-ル） | 打过“巨大ロ-ラ-作战（ザンスカ-ル）” | カテジナ长发美人造型 |

## 《机动武斗传 G 高达》

| 任务名 | 出现条件 | 特殊奖励 |
|---|---|---|
| マスタ--アジア见参！ | 读信“平和の时代” | |
| デビル包围网を突破せよ！ | 打过“マスタ--アジア见参！” | |
| ゴッドガンダム诞生 | 打过“希望の未来へレディ--ゴ-ッ！！” | |
| マスタ--アジア、晓に死す | 打过“デビル包围网を突破せよ！” | |
| 希望の未来へレディ--ゴ-ッ！！ | 打过“マスタ--アジア、晓に死す” | |

## 《新机动战记高达 W》

| 任务名 | 出现条件 | 特殊奖励 |
|---|---|---|
| 悲しき决战 | 打过“最后の胜利者” | |
| 悲しき决战（OZ） | 打过“悲しき决战”和“最后の胜利者（ホワイトファング）” | |
| バルジ攻防战 | 读信“平和の时代” | |
| バルジ攻防战（ホワイトファング） | 打过“最后の胜利者” | |
| 最后の胜利者 | 打过“バルジ攻防战” | |
| 最后の胜利者（ホワイトファング） | 打过“バルジ攻防战（ホワイトファング）” | ゼクス |

## 《机动新世纪高达 X》

| 任务名 | 出现条件 | 特殊奖励 |
|---|---|---|
| 何も考えずに走れ！ | 读信“平和の时代” | |
| 私を见て | 打过“何も考えずに走れ！” | |
| 私を见て！！！ | 打过“私を见て” | |

## 《倒 A 高达》

| 任务名 | 出现条件 | 特殊奖励 |
|---|---|---|
| 飞べ！成层圈！ | 读信“シミュレ-ションゲ-ムに兴味あるか？” | |
| 黄金の秋 | 打过“飞べ！成层圈！” | |
| 月光蝶 | 打过“黄金の秋” | ロ-ラ |

## 《机动战士高达 SEED DESTINY》

| 任务名 | 出现条件 | 特殊奖励 |
|---|---|---|
| 闪光の刻 | 读信“生きるということ” | |
| 雷鸣の暗 | 打过“闪光の刻” | |
| 新しき旗 | 打过“雷鸣の暗” | |
| 自由と正义と | 打过“新しき旗” | |
| 最后の力 | 打过“自由と正义” | |
| 君は生き残ることができるか？ | 打过“最后の力” | |

## 《机动战士高达 00》

| 任务名 | 出现条件 | 特殊奖励 |
|---|---|---|
| 圣者の归还 | 打过“再生” | |
| 再生 | 读信“生きるということ” | |

最后是附上几个关键信件的出现条件。

| 信件名 | 出现条件 |
|---|---|
| 一年战争の传说 | チェ-ン在章节任务中作为友军出现 |
| 赤色彗星の轨迹 | ナナイ成为共感对象后，有3名NT的共感在3级以上 |
| 战いの历史 | ディアナ成为共感对象，打完《高达》和《Z高达》的历史任务，コウ、ジュ-ド、アムロ、バナ-ジ、シ-ブック、ウッソ、ロラン的共感在2级以上 |
| 平和の时代 | 打完宇宙世纪的全部历史任务，ドモン、ヒイロ、ガロ-ド的共感在3级以上 |
| シミュレ-ションゲ-ムに兴味あるか？ | 研究所等级达到8级 |
| 生きるということ | 打完宇宙世纪、G、W、X的全部历史任务，キラ、シン、刹那的共感在4级以上 |

## 收集任务

收集任务（コレクションミッション）里全是要求用指定机体出战一定回数，或击坠一定数量敌机后才会出现的任务，知道方法后就比较简单了。收集任务是有任务顺序的，在同样满足条件的情况下，如果没完成初级的任务，后面的任务是不会出现的。不过只要一完成初级的任务就会出现新的任务了，不用重新积累击坠数或出战回数。部分机体如ズゴック同时满足数个任务的出现条件，不妨多用。累积出战回数也可以用自杀的方法。




| 任务名 | 出现条件 |
|---|---|
| 一年战争の勇者たち | ジム、ボ-ル、ジム·コマンド任一机的击坠数达到1000 |
| 哀しき战士たち | ザクⅡ、グフ、ズゴック、アッガイ任一机的击坠数达到1000 |
| 残光の战士たち | ザクⅡ、ドム、ゲルググ任一机的击坠数达到1000 |
| 教示の继承者たち | リック·ディアス、ジムⅡ、ネモ任一机的击坠数达到1000 |
| 巨神の守护者たち | ザクタンク、ハイザック、グフ飞行型任一机的击坠数达到1000 |
| 神托の殉教者たち | マラサイ、バ-ザム任一机的击坠数达到1000 |
| 地母神の子どもたち | ガザC、ガザD、バウ任一机的击坠数达到1000 |
| 奇迹の目击者たち | ジェガン、ギラ·ド-ガ任一机的击坠数达到1000 |
| 非情の杀戮者たち | バグ、デス·ア-ミ-、ゲドラフ任一机的击坠数达到1000 |
| 黑历史の体验者たち | ザクⅡ、カプル、ジム任一机的击坠数达到1000 |
| 遗传子の改新者たち | ジン的击坠数达到1000 |
| 赤い彗星の传说1 | シャア专用机的任一机的击坠数达到1000 |
| 赤い彗星の传说2 | ジオング、サザビ-、シンナジュ任一机的击坠数达到1000，且打过“赤い彗星の传说1” |
| 白い恶魔の系谱1 | ガンダム、ガンキャノン任一机的击坠数达到1000 |
| 白い恶魔の系谱2 | ガンダム试作1号机、2号机任一机的击坠数达到1000，且打过“白い恶魔の系谱1” |
| 白い恶魔の系谱3 | ガンダムMk-Ⅱ、百式、Zガンダム、ZZガンダム任一机击坠数达到1000，且打过“白い恶魔の系谱2” |
| 白い恶魔の系谱4 | νガンダム、ユニコ-ンガンダム任一机击坠数达到1000，且打过“白い恶魔の系谱3” |
| 白い恶魔の系谱5 | F91、V2任一机击坠数达到1000，且打过“白い恶魔の系谱4” |
| 白い恶魔の系谱6 | 神高达、飞翼高达零式、高达DX、倒A、强袭自由、命运、00任一机击坠数达到1000，且打过“白い恶魔の系谱5” |
| 宇宙の地母神 | キュベレイ系列中的任一机击坠数1000 |
| 主神の洗礼 | ジ·O、ガンダムMk-Ⅱ（ティタ-ンズ机）、ハンブラビ中的任一机击坠数1000 |
| 决战、キングオブハ-ト | ゴッドガンダム、マスタ-ガンダム任一机的击坠数1000 |

| 任务名 | 出现条件 |
|---|---|
| 未来に羽ばたく心の翼 | ウイングガンダムゼロ、ガンダムデスサイズヘル、ガンダムヘビ-ア-ムズ改任一机的击坠数1000 |
| 时代を拓く败者の剑 | ガンダムエピオン、ト-ルギスⅡ任一机的击坠数1000 |
| 月はいつもそこにある | ガンダムDX、倒A高达、タ-ンX任一机的击坠数1000 |
| 自由と正义と运命と | 强袭自由、无限正义、命运中的任一机击坠数1000 |
| 来るべき对话のために | ダブルオ-ライザ-、リボ-ンズガンダム任一机的击坠数1000 |
| 荒魂 | 累计击坠10万机，可使用武者高达，且打过“终わらない战いを” |
| 和魂 | 累计击坠10万机，可使用武者高达Mk-Ⅱ，且打过“终わらない战いを” |
| 幸魂 | 全角色共感3级以上，可使用骑士高达，且打过“终わらない战いを” |
| 足なんて饰りです | ボ-ル、ジオング、ザクタンク任一机出战10回 |
| ロマン、それは变形 | 打过任一可变形的机体出战10回（如Z高达），且打过平和のために路线的“决战！骑士ガンダム！”，或打过胜利のために章节的“对决！骑士ガンダム！” |
| ロマン、それは变身 | 任一可变身的机体出战10回（如独角兽高达），且打过平和のために路线的“决战！骑士ガンダム！”，或打过胜利のために章节的“对决！骑士ガンダム！” |
| ロマン、それは合体 | 任一可合体的机体出战10回（如倒X），且打过平和のために路线的“决战！骑士ガンダム！”，或打过胜利のために章节的“对决！骑士ガンダム！” |
| 全方位からの攻击 | 拥有全方位攻击的机体出战10回（如キュベレイ系列） |
| 青の冲击 | 任一蓝色机出战10回 |
| 朱の冲击 | 任一红色机出战10回 |
| 白の冲击 | 任一白色机出战10回 |
| 玄の冲击 | 任一黑色机出战10回 |
| 黄の冲击 | 任一黄色机出战10回并完成青朱白玄系列任务 |
| 绿化大作战！ | 任一绿色机出战10回 |
| 大海啸 | シャア专用ズゴック、ズゴック、アッガイ、カプル任一机出战10回 |
| ザク！ザク！ザク！ | ザクⅡ出战20回 |
| ジム！ジム！ジム！ | ジム出战20回，且完成“ザク！ザク！ザク！” |
| O！O！O！ | ボ-ル、ゲドラフ、カプル任一机出战20回，且完成“ジム！ジム！ジム！” |

## 挑战任务

挑战任务（チャレンジミッション）是所有任务分类里最难的一个，原因很简单：HARD限定。任务条件倒是很简单，打完全部教学任务后读信就开始出现，其中最后最难的任务“归ってきた真のガンダム无双！”要完成其他所有的任务后才会出现，打过之后会开启全部机体的固有装备。

完成“试炼は过去からやってくる”系列任务后可以使用武者ガンダムMk-Ⅱ，完成“巨人たちの试炼”系列任务后可以使用武者ガンダム。两个系列全部完成的话会追加“试炼はさらに过去からやってくる”系列任务，全部打完后NPC会随机驾驶两台武者在战场上出现。

| 任务名 | 出现条件 |
|---|---|
| 我が主こそ、ガンダム无双！ | 打过平和のために路线的“决战！骑士ガンダム！”，或打过胜利のために章节的“对决！骑士ガンダム！” |
| 我が主こそ、ガンダム无双！！ | 打过“我が主こそ、ガンダム无双！” |
| 我が主こそ、ガンダム无双！！！ | 打过“我が主こそ、ガンダム无双！！” |
| 我こそ真のガンダム无双！ | 打过“我が主こそ、ガンダム无双！！！”，且可以使用武者高达、武者高达Mk-Ⅱ或骑士高达中的任一位 |
| 量产型モビルス-ツの祭典 | 打过“フィ-ルド制压100纪念” |
| 量产型モビルス-ツの凶宴 | 打过“フィ-ルド制压500纪念”和“量产型モビルス-ツの祭典” |
| 拳でわかり合え！ | 打过“「共感」を说く者” |
| 共に立ち向かえ！ | 打过“「共感」を信じる者”和“拳でわかり合え！” |
| モビルス-ツ、爱 | 打过“10000机击坠纪念” |
| 爱、モビルス-ツ | 打过“100000机击坠纪念”、“モビルス-ツ、爱” |
| ガンダムファイト、レディ？ | 打过“エ-ス50机击坠纪念” |
| 决定！ガンダム·ザ·ガンダム！ | 打过“エ-ス100机击坠纪念”和“ガンダムファイト、レディ？” |
| 归ってきた真のガンダム无双！ | 初期即有（但要求完成其他全部任务才能选择） |
| 试练は过去からやってくる1 | 打过平和のために路线的“决战！骑士ガンダム！”，或打过胜利のために章节的“对决！骑士ガンダム！”，之后读信“试练は过去からやってくる” |
| 试练は过去からやってくる2 | 打过“试练は过去からやってくる1” |
| 试练は过去からやってくる3 | 打过“试练は过去からやってくる2” |
| 试练は过去からやってくる4 | 打过“试练は过去からやってくる3” |
| 试练は过去からやってくる5 | 打过“试练は过去からやってくる4” |
| 试练は过去からやってくる6 | 打过“试练は过去からやってくる5” |
| 试练は过去からやってくる7 | 打过“试练は过去からやってくる6” |

| 任务名 | 出现条件 |
|---|---|
| 试练は过去からやってくる8 | 打过"试练は过去からやってくる7" |
| 试练は过去からやってくる9 | 打过"试练は过去からやってくる8" |
| 巨人たちの试练1 | 打过平和のために路线的"决战！骑士ガンダム！"，或打过胜利のために章节的"对决！骑士ガンダム！"，之后读信"巨人たちの试练" |
| 巨人たちの试练2 | 打过"巨人たちの试练1" |
| 巨人たちの试练3 | 打过"巨人たちの试练2" |
| 巨人たちの试练4 | 打过"巨人たちの试练3" |
| 试练はさらに过去からやってくる1 | 打过"试练は过去からやってくる9"和"巨人たちの试练4"后，读信"试练はさらに过去からやってくる" |
| 试练はさらに过去からやってくる2 | 打过"试练はさらに过去からやってくる1" |
| 试练はさらに过去からやってくる3 | 打过"试练はさらに过去からやってくる2" |
| 试练はさらに过去からやってくる4 | 打过"试练はさらに过去からやってくる3" |
| 试练はさらに过去からやってくる5 | 打过"试练はさらに过去からやってくる4" |
| 试练はさらに过去からやってくる6 | 打过"试练はさらに过去からやってくる5" |
| 过去からの最终试练 | 打过"试练は过去からやってくる9"、"巨人たちの试练4"、"试练はさらに过去からやってくる6" |




## 教学任务

教学任务（チュートリアルミッション）可以说是最容易制霸的任务了，顺着往下打就可以了，一共13个。

## 回忆任务

回忆任务（メモリアルミッション）是根据玩家的游戏进度而出现的，这类任务非常重要，因为新机体、高等级设计图都要靠它来开启，因此一旦出现新的就一定要打！

| 任务名 | 出现条件 | 过关奖励 |
|---|---|---|
| 「共感」を知った者 | 打过平和のために路线的"决战！骑士ガンダム！"，或打过胜利のために章节的"对决！骑士ガンダム！" | |
| 「共感」を说く者 | 共感2级以上的角色有10人，且打过"「共感」を知った者"、"决战！骑士ガンダム！"、"对决！骑士ガンダム！" | CPU会开宿敌的机体登场 |
| 「共感」を信じる者 | 共感3级以上的角色有10人，打过"「共感」を说く者"，并打过"总意の器"、"动き出す世界"、"あふれ出す心の光"、"时の彼方へ"中的任意一个任务 | CPU会开其作品内的其他机体登场 |
| 「共感」を表す者 | 共感3级以上的角色有10人，且打过"「共感」を信く者"和"终わらない战いを" | CPU会开非原配的执照机登场 |
| わかりあう者たち | 全角色共感5级，且打过"「共感」を表く者" | |
| 1000机击坠记念 | 累计1000机击坠 | |
| 10000机击坠记念 | 累计10000机击坠 | 可以使用ハロ播音员 |
| 100000机击坠记念 | 累计100000机击坠 | 开启新的人物技能 |
| ミッションクリア10记念 | 累计打过10个任务 | 可以获得2级设计图了 |
| ミッションクリア30记念 | 累计打过30个任务 | 可以获得3级设计图了 |
| ミッションクリア100记念 | 累计打过100个任务 | 可以获得4级设计图了 |
| エ-ス10机击坠记念 | 累计击坠10架由NPC机师驾驶的机体 | 开启新的人物技能 |

| 任务名 | 出现条件 | 过关奖励 |
|---|---|---|
| エ-ス50机击坠记念 | 累计击坠50架由NPC机师驾驶的机体 | 开启新的人物技能 |
| エ-ス100机击坠记念 | 累计击坠100架由NPC机师驾驶的机体 | 开启新的人物技能 |
| モビルア-マ-5机击坠记念 | 累计击坠5架巨大MA | |
| モビルア-マ-10机击坠记念 | 累计击坠10架巨大MA | 开启新的人物技能 |
| モビルア-マ-20机击坠记念 | 累计击坠20架巨大MA | 开启新的人物技能 |
| フィ-ルド制压数20记念 | 累计制压20个战域 | |
| フィ-ルド制压数100记念 | 累计制压100个战域 | 开启新的人物技能 |
| フィ-ルド制压数500记念 | 累计制压500个战域 | 开启新的人物技能 |

## 特别任务

最后一个部分是特别任务（スペシャルミッション），没什么好说的，尽早完成吧！注意"传说の巨人"任务，骑士高达的共感要像共感任务那样达到接近5级的地步才会出现。

| 任务名 | 出现条件 | 过关奖励 |
|---|---|---|
| 需要と供给 | ジュド-、ビ-チャ、ガロ-ド中的任一人共感达到3级时，打过任意关卡后有10%几率出现 | 过关时获得的金额增多 |
| モビルス-ツ相场高腾中！？ | ジュド-、ビ-チャ、ガロ-ド中的任一人共感达到4级时，打过任意关卡后有5%几率出现 | 过关时获得的金额增加更多 |
| ジャンク屋对抗パ-ツ争夺战 | ジュド-、ビ-チャ、ガロ-ド中的任一人共感达到5级时，打过任意关卡后有5%几率出现 | 过关时获得的金额增加超多 |
| 我が名は骑士ガンダム！ | 打过"终わらない战いを" | 骑士高达成为共感对象，且会在战场上随机出现 |
| ラクロアの勇者 | 打过"我が名は骑士ガンダム！" | 玩家可以使用骑士高达 |
| 传说の巨人 | 打过"ラクロアの勇者"且骑士高达共感达到4级最大 | 骑士高达共感等级5级，NPC会驾驶骑士高达随机出现 |

# 特技&装备



## 特技




本作每名角色可以装备3个特技，特技习得条件比过去简单不少，只要花钱就可以在商店中购买。不过初期玩家不能买到所有特技，要满足一定条件后商店才会出售新特技。这些条件大致可以归划为两种：完成特定的回忆任务、特定角色共感达到5级。

一共有7个回忆任务会增加新特技，无论你先完成哪个，商店会分7次进货。下面我们以1至7的数字来表示。具体任务可参见前面任务部分的介绍。

| 名称 | 商店出售条件 | 效果 |
|---|---|---|
| 精密射击 | 初期即有 | 光线射击具有贯通效果 |
| バラ-ジショット | 初期即有 | C1 为射击时最大连射回数增加 |
| ショックウェ-ブ | 初期即有 | 发动 SP 攻击时身边产生冲击波 |
| リ-ダ-シップ | 初期即有 | 我方全军战斗力提升 |
| 小さな巨人 | 初期即有 | 对巨大 MA 的攻击力提升 |
| 負けず嫌い | 初期即有 | 拼刀获胜后 15 秒内攻击力两倍 |
| ガッツ | 1 | 不会处于昏迷状态 |
| ブラストストライク | 1 | 所有攻击具有诱爆效果 |
| 自己暗示 | 1 | 机师的格斗能力和射击能力交换 |
| パイロットセンス | 1 | 机师获得的经验值增加 30% |
| 幸运 | 1 | スナイプ和ハ-ドストライク的发生几率上升 |
| ヒ-トアップ | 1 | 随着连击数而提升威力 |
| パリィング | 2 | 不会被破防，但对防御不能技无效 |
| ヘッドショット | 2 | C1 为射击时，有 50%几率秒杀杂兵 |
| スカイアイ | 2 | 能够防御任何方向的攻击 |
| カウンタ- | 2 | 即时防御可以弹回敌人的攻击 |
| カスタマイズ | 2 | 回复系道具的效果以及能力上升系道具的时间两倍 |
| マグネティック·ハイ | 3 | 格斗型蓄力攻击有 1/4 几率产生磁场 |
| 逆境 | 3 | 自军战力槽越少，攻击力和防御力越高 |
| インスタントヒ-ロ- | 3 | 搭乘的机体越弱，攻击力和防御力越高 |
| エ-スキラ- | 4 | 对敌机师的攻击力变为 1.2 倍 |
| プレッシャ- | 4 | 敌人即使防御也会受到伤害 |
| ノックダウン | 5 | SP 攻击必定令对手昏迷 |
| 一机当千 | 5 | 对杂兵的攻击力和防御力均为两倍 |
| インパルス | 6 | 射击型蓄力攻击有 1/4 几率产生电击 |
| ハイテンション | 6 | 无需红血即可发动 HYPER SP 攻击 |
| オ-バ-ドライブ | 7 | 一人即可发动协力 SP 攻击 |
| エ-スパイロット | 7 | 每击破 100 机，攻击力和防御力就会增加 10% |
| 若さゆえの过ち | 完成シャア和アムロ相关的所有历史任务 | 攻击力变为 1.5 倍但不能防御 |
| 明镜止水 | ドモン共感 5 级 | SP 槽徐徐回复 |
| 流派·东方不败 | 东方不败共感 5 级 | 红血时攻击力和防御力变为 1.5 倍 |
| ム-ンレイス | ロラン共感 5 级 | 每击破 50 机时，随机获得一种能力上升道具 |
| テンプテ-ション | シロッコ共感 5 级 | 对敌异性机师的攻击力变为 1.5 倍 |
| ジャンク屋の目利き | ジュド-共感 5 级 | 过关时获得的金额变为 1.8 倍 |
| 战士の意地 | コウ共感 5 级 | 再出击时攻防上升 30% |
| 最后の牺牲者 | トレ-ズ共感 5 级 | 攻击力大幅上升，但不能用回复道具回复体力 |
| 斗争本能 | ギンガナム共感 5 级 | 敌人给予的伤害变为 1.5 倍，但受到敌人的通常攻击时不会出现硬直 |
| DG 细胞 | シュバルツ共感 5 级 | HP 徐徐回复，但敌人给予的伤害变为 2 倍 |

## 特殊装备

人物能装能力，机体也有特殊装备。机体的特殊装备是在 MS 研究所里追加的，一开始不全，随着玩家不断在工厂里砸钱，工厂的等级也会逐渐提高，每提升一级就会出现新的特殊装备。工厂等级最大 10 级。需要注意的是，凡是按一定几率发动的特殊装备效果，其几率均与设计图的等级有关，等级越高，几率就越高。

| 研究所等级 | 特殊装备名 | 效果 |
|---|---|---|
| 1 | オ-ラバ-スト | 普通的冲刺也具有攻击判定 |
| | ブ-ストドライブ | 爆发冲刺的威力上升 30% |
| | Iフィ-ルド机能 | 敌人的射击攻击伤害减少 15% |
| | パワ-ラジエ-タ- | 推进力回复速度上升 |
| 2 | クロスドライブ | C2（XY）威力上升 30% |
| | デルタドライブ | C3（XXY）威力上升 30% |
| | スクエアドライブ | C4（XXXY）威力上升 30% |
| | アサルトドライブ | C 技威力上升 30%（对冲刺 C 技无效），量产机限定 |
| 3 | 零距离射击 | 距离敌人越近，射击攻击的威力越大 |
| | ソニックブ-スト | 紧急回避时可以弹开周围的敌人 |
| 4 | ペンタドライブ | C5（XXXXY）威力上升 30% |
| | ヘキサドライブ | C6（XXXXXY）威力上升 30% |
| | チェイスドライブ | 冲刺中 C 技的威力上升 30% |
| 5 | ロングレンジ | 格斗攻击的范围扩大 |
| | アドバンスガ-ド | 防御的硬直时间变短 |
| 6 | スピ-ドスタ- | 移动速度上升 |
| | ショックアブソ-バ- | 受到伤害时 SP 的增加量上升 |
| 7 | スマッシュヒット | 攻击时 1/2 几率附加破防效果 |
| | ダメ-ジキャンセラ- | 受到攻击时有一定几率不受伤害，体力越低，发动几率越高 |
| 8 | エアマスタ- | 对空中的敌人攻击力上升 25% |
| | ハ-モナイザ- | 友机槽的增加量上升 |
| 9 | スナイプ | 射击型蓄力攻击有一定几率秒杀杂兵，对敌机师按当前体力给予追加伤害 |
| | ア-マ-ゲイン | 攻击时可以吸收敌人的 HP |
| 10 | ハ-ドストライク | 格斗型蓄力攻击有一定几率秒杀杂兵，对敌机师按当前体力给予追加伤害 |
| | ミノフスキ-ドライブ | 推进力的消费量减少 |

# 实用游戏心得




## 刷图刷钱

最好的方法是在线模式。在线模式之所以强过单机，是因为在线模式难度高，过关快。目前最热的任务是“永远のフォウ”，这个任务只要打倒凤开的精神力高达就算过关。虽然是顶级难度，但往往撑不到一分钟就能过关，这效率自然不是单机能比的。而且你完全可以开一部没用过的机体打酱油，只要你的 3 个队友不是太差劲，过关不是问题，之后就能拿到有可能 4 级 12 孔的机体。

如果不能打在线模式，那么赚钱还是去打单挑任务比较快，共感任务里有不少这样的任务，后期挑战任务里也有更直接的。记得打的时候装上ジャンク屋の目利き。

单机刷设计图的话没有太好的方法，大家牢记几个原则吧：打 HARD。最好的设计图是 4 级 12 孔，不过究极的设计图是能把所有能力改满的（即显示黄色）。同一种机体不管用什么图，其能力上限都是一样的，要想全部改满需要很好的 RP。其实 3 级设计图也有 12 孔的，不过那基础性能就差太远了。

## 实用技能

マグネティック·ハイ：格斗型蓄力攻击有 1/4 几率产生磁场。效果非常显著，能够将周围的敌人吸引过来，而且无法动弹，大大增加了安全系数和攻击范围，是拥有大范围高段数格斗技巧的



机体的不二之选。

### 最后の牺牲者

这个特技堪称本作最强攻击技，虽然不能回复体力，但可以利用机体特殊装备アーマーゲイン来回血。加上本作歼灭杂兵的效率一流，使得这个技能的副作用并不明显。不过这个技能有BUG，对于部分机体来说必须等干掉250人发动机体特殊装备的效果后才能发挥作用，好在最新的升级已经修正了这个BUG，**本期光盘中附赠了这个升级文件，以方便不能上网的人。**

### 斗争本能

敌人给予的伤害变为1.5倍，但受到敌人的通常攻击时不会出现硬直。大家不要被伤害值1.5倍所吓到，其实这个特技非常有用。因为本作最难的地方就在于一大群机师围上来的时候你出不了手，像神高达那样空放C4的机体毕竟是少数，有了斗争本能就可以硬碰硬了。

### カウンタ-

敌人攻击的瞬间防御可以令敌人硬直，时间大概两秒。这个技能在单挑中非常实用，虽然对玩家的反应速度有些要求，但本作加了紧急回避，就算失败也没关系，但对有强力投技的机体时要慎用！

### ア-マ-ゲイン

本作机体的必备技能之一。配合最后の牺牲者、斗争本能使用效果非常显著！

## 格斗与射击

各机体的招式被分为格斗和射击两种，威力分别受角色和机体的这两种对应数值影响。一般说来飞行道具系都算射击，不过也有例外，像强袭自由高达的C6龙骑齐射就算格斗有个简单的方法判断是格斗还是射击，那就是装备特技マグネティック・ハイ，这个特技仅对格斗有效，发动时的磁场效果一看便知。

早期改造机体时很注重格斗与射击，后期就没必要了，因为4级设计图可以很轻松地改满3到4种能力。



## 强机推荐

### 骑士高达

能力高、攻击范围大。尤其是攻击范围这一点，在本系列里极其占便宜，双方一起出手，挨打的总是对方，就算你慢半拍也能来个拼刀。然后地面3级HYPER SP攻击范围广，威力大，同时烧几个敌将都没问题。SP攻击后装备三神器，狂放C技就可以烧死一大片人。

清兵方面C3、C4均不错，C3快捷，C4命中后敌人会缓慢浮空。但C4是射击攻击，这点要注意。C6是连续的刺击，根据按键次数追加攻击，配合援护BUG可以起到秒杀的效果，就算是巨大MA也经不起这么一下。个人推荐的配置为：

**机体：**ロングレンジ、ハードストライク、アーマーゲイン

**角色：最后の牺牲者、**ハイテンション、マグネティック・ハイ**或一机当千**

### 神高达

改正后的C3范围一流，比C4还容易清兵。C4和过去一样，但持续时间长了不少，而且移动灵活，就算敌人防住，转到背后一样能绞杀，配合マグネティック・ハイ更是逆天。因此尽管神高达手短，只要拉开距离挥空出C4，即使面对多个敌机师，转起来之后也没有压力。

神高达的3级SP非常强劲。地面HYPER SP攻击的范围和威力都不俗，而3级协力SP攻击之后附加的分身效果也很逆天。虽然不能像上一代那样秒人，而且持续时间短了一些，但配好技能之后一样威力惊人。个人推荐的配置为：

**机体：**スクエアドライブ、ハードストライク、アーマーゲイン

**角色：**マグネティック・ハイ、**最后の牺牲者、**ハイテンション**或**オーバードライブ

### 高达X

高达X在新机体中算是相当给力的一部机体。华丽的空中SP攻击能瞬间秒掉一个战域。更恐怖的是配好技能之后，对于HARD难度下的非总大将的机师，也能一炮秒杀，而且是范围的。

强力的C5和爆发冲刺攻击是高达X的另外两大优点。它的C5是所有角色中威力最大的，比很多机体的SP攻击还要强，虽然是个伪连，但命中率还算不错。而高达X的爆发冲刺C技距离极其优秀，可以轻易地形成循环连携，配合逆天的C5真是绝配。推荐技能配置如下：

**机体：**ペンタドライブ、アーマーゲイン、ハードストライク**或**ミノフスキードライブ

**角色：最后の牺牲者、**ハイテンション、マグネティック・ハイ

### 独角兽高达

在新加入的机体中，如果不算骑士高达，最强的应该是独角兽高达（ユニコーンガンダム）。C4和C6配合インパルス和スナイプ后威力惊人；超强的毁灭模式的十连击超级逆天；全机体中堪称最强的C1，秒杀巨大MA没商量；性能良好的各种SP攻击，配合最后の牺牲者清屏效果优秀；逆天的固有装备NT-D系统，攻击力加成极其夸张。

独角兽高达的出招速度偏慢，不过只要拉开距离挥空出C4、C6，面对群敌一样没压力。

## 成就指南



**成就数量：**1000点/37个

**难度：**★★☆☆☆

**在线成就点数：**4个/100点

**全成就所需时间：**65小时左右

**有无会错过的成就：**无

**有无不影响成就获得的秘技：**无

**有无成就BUG：**无




TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY

本作全成就的难度比 2 代低了很多，主要原因有两点。首先是好感度（本作叫共感）只增不减，取消了 2 代那种要求部分人好感度高而部分人好感低才能出现的任务。其次是这次全角色任务共通，不像 2 代换一个角色后全部任务都要从头刷起。游戏可以全程调最低难度打，对成就没有任何影响。部分任务难度限定为 HARD，不过不限角色和机体，大家用自己最擅长的组合去打就可以了。

基本上玩家以全员共感 5 级为目标，再保证需要执照的机体都用过 5 次，就差不多能打出全任务了。惟一需要注意的是コレクションミッション，这个分类里的任务要求玩家驾驶指定机体出战一定次数或击坠一定数量的敌人，这个部分玩家可以在最后的任务补完阶段完成。当然嫌麻烦的话大可找一个单挑关卡不停地送死，同时换上想提高共感的人，可谓一举两得。




### 击坠王
20 点
**成就说明：** 总击坠数达到 1 万机

### 传说の击坠王
30 点
**成就说明：** 总击坠数达到 10 万机

### ジオン十字勋章
20 点
**成就说明：** 总游戏回数达到 100 回

### ネビュラ勋章
30 点
**成就说明：** 总游戏回数达到 200 回
**取得方法：** 如果想快速拿到ジオン十字勋章、ネビュラ勋章这两个成就，可以用最速送死法来达成，不过若是你志在全成就，没必要这么搞，因为在全成就之前你肯定能拿到这两个成就。

### 赏金稼ぎ
20 点
**成就说明：** 当前所持金额超过 1 万元

### ストシュ－ティング
20 点
**成就说明：** 完成《机动战士高达》的全部历史任务

### 宇宙を驱ける
20 点
**成就说明：** 完成《机动战士 Z 高达》的全部历史任务

### 战士、再び
20 点
**成就说明：** 完成《机动战士高达 ZZ》的全部历史任务

### 宇宙の虹
20 点
**成就说明：** 完成《机动战士高达 逆袭的夏亚》的全部历史任务

### 虹の彼方に
20 点
**成就说明：** 完成《机动战士高达 UC》的全部历史任务

### 宇宙海贼
20 点
**成就说明：** 完成《机动战士高达 F91》的全部历史任务

### 天使たちの升天
20 点
**成就说明：** 完成《机动战士 V 高达》的全部历史任务

### スタ－ダストメモリ－
20 点
**成就说明：** 完成《机动战士高达 0083》的全部历史任务

### 希望の未来へレディ・ゴ－！
20 点
**成就说明：** 完成《机动武斗传 G 高达》的全部历史任务

### 最后の胜利者
20 点
**成就说明：** 完成《新机动战记高达 W》的全部历史任务

### 月はいつもそこにある
20 点
**成就说明：** 完成《机动新世纪高达 X》的全部历史任务




### 黄金の秋
20 点
**成就说明：** 完成《∀高达》的全部历史任务

### 选ばれた未来
20 点
**成就说明：** 完成《机动战士高达 SEED DESTINY》的全部历史任务

### ソレスタルビ－イング
20 点
**成就说明：** 完成《机动战士高达 OO》的全部历史任务

### 黑历史の语り部
30 点
**成就说明：** 完成全部历史任务
取得方法：历史任务是本作的成就重头戏，难度也低，只要看看本攻略的全任务出现条件就可以了。历史任务一般要中后期才能出现，初期大家就不用着急了。

### 人类の指导者
20 点
**成就说明：** 完成章节任务わかり合う者たち，或战う者たち

### 人类の革新者
30 点
**成就说明：** 完成全部的章节任务
补充说明：有不少人反应打完了全部的章节任务但没拿到成就。本成就绝无 BUG，如果出现这种情况，请仔细检查是否还有某条路线还没打齐。

### 真のガンダム无双
70 点
**成就说明：** 完成全部的任务
补充说明：全任务不包括 DLC 任务。

### 研究の鬼
30 点
**成就说明：** MS 研究所达到 10 级

### 鬼教官
30 点
**成就说明：** 任意一名角色的等级达到 50 级

### ライセンス收集家
30 点
**成就说明：** 全执照使用可能

### パイロット集结
60 点
**成就说明：** 全角色使用可能

### モビルス－ツ集合
60 点
**成就说明：** 全机体使用可能

### 纯粋种のイノベイタ－
60 点
**成就说明：** 全角色共感 5 级

### キャラコレクタ－
20 点
**成就说明：** 角色图鉴 100%

### モビルス－ツコレクタ－
20 点
**成就说明：** 机体图鉴 100%

### サウンドコレクタ－
20 点
**成就说明：** 音乐收集 100%

### ム－ビ－コレクタ－
20 点
**成就说明：** 动画收集 100%

### Co-oP20
20 点
**成就说明：** 在线模式游戏回数达到 20 回

### Co-oP100
30 点
**成就说明：** 在线模式游戏回数达到 100 回

### アベンジャ－
20 点
**成就说明：** 在线模式中累计击坠 100 机

### 最恐のアベンジャ－
30 点
**成就说明：** 在线模式中累计击坠 1000 机
**取得方法：** 本作的在线成就难度不高，归纳起来就是击坠 1000 机和玩 100 回。在线模式中同屏敌机数量大幅下降，因此击坠 1000 机还是要花一点时间的，没怎么用过的角色和机体就不要上去浪费时间了。
关于游戏回数，无论过不过关都算 1 次，因此如果你已经拿到了 1000 机击坠，那么可以开一个两人房间，将朋友数量定为 1，这样只需拉一个好友进来，两人不停地死亡，很快就能达到 100 回。




2007 年的《孤岛危机》是 PC 领域前无古人的画面霸主，由于硬件需求过高，这部作品最终没能推出主机版，成为了 X360 玩家的遗憾。2011 年，制作方 Crytek 挟效率更高的 CE3 引擎杀入 TV 游戏领域，《孤岛危机 2》誓将榨干 X360 的全部潜能。续作的系统相较初代有了大幅度革新，配合上极致奢华的视听效果，堪称所有 FPS 玩家不容错过的盛宴。

| 孤岛危机2 | EA | | 主视角射击 |
|---|---|---|---|
| X360 | Crysis 2 | | 美版 |
| | 2011年3月22日 | 1～12人 | 59.99美元 |
| | 无对应周边 | | 对应玩家年龄：17岁以上 |

# CRYSIS 2

文 Jackpot 编 脆薯条 美编 anubis

## 系统综述

| 操作键位 | |
|---|---|
| 左摇杆 | 人物移动，按下为奔跑 |
| 右摇杆 | 准星移动，按下为肉搏攻击 |
| LT 键 | 武器瞄准，贴近掩体边缘时为露头射击 |
| RT 键 | 武器射击 |
| LB 键 | 装甲模式 |
| RB 键 | 隐身模式 |
| X 键 | 上弹，长按为捡起或投掷物品 |
| Y 键 | 切换武器，快速按两次为切换手雷 |
| A 键 | 跳跃 |
| B 键 | 蹲下 |
| 十字键上 | 开启面甲 |
| 十字键下 | 开启热感 |
| 十字键左 | 切换枪械攻击模式 |
| 十字键右 | 切换爆炸物，网战为使用连杀奖励 |
| Back 键 | 纳米服升级，按住为武器调整，网战为积分榜 |
| Start 键 | 游戏暂停 |

### 雷达探测

位于画面右下角，不同警觉度的敌人以不同颜色的箭头标识，白色敌人的警觉度最低，橙色其次，红色最高，绿色箭头则为友军。雷达右侧的警戒槽则代表玩家目前的危险程度，敌人的警觉度和玩家与敌人的距离都会影响警戒槽的状态。喜欢隐秘行动的玩家有福了，《孤岛危机 2》的强制战并不多，只要熟练掌握纳米服的隐身模式，你完全可以把本作当成一部潜入动作游戏来玩。需要注意的是，游戏中主角的头顶高度要高于玩家的视野，因此很多蹲在后面看似安全的低矮掩体其实很容易暴露主角的行踪，尽量寻找较高的物体进行掩蔽。游戏并没有视力范围一说，敌人的目视距离接近无限远，因此玩家在潜入时需要时刻利用隐身模式和各种掩体保障安全，不能因为敌人距离较远而掉以轻心。



### 武器调配

按住 Back 键开启菜单，可以随时调整当前武器的配件，包括消声器、下挂件、瞄具等。游戏中的武器配件存在解锁概念，同一种枪支的配件只需获得一次便可随时使用，大部分武器配件在关卡中随处可见，十分容易获得，个别较为隐蔽的配件地点将在攻略中给出提示。需要注意的是，枪械的快慢机与部分挂件会产生冲突（如 SCARAB），想要单发射击就必须停用枪榴弹等挂件。。此外，消声器会大幅度降低枪械威力。只适合潜入爆头使用，正面作战前请玩家摘掉消声附件。

### 枪械模式

十字键左切换，调整当前武器的攻击模式，除了切换单发 / 三连发的快慢机外，还可以使用枪榴弹等挂件进行攻击。玩家可以在武器调配菜单中随时在枪械的快慢机和挂件之间进行切换。

### 肉搏攻击

按下右摇杆可发动普通的肉搏攻击，攻击动作与玩家当前手持的武器有关。手枪和手雷为拳击，步枪和机枪为枪托攻击，火箭筒则是直接砸向敌人，威力最大。按住右摇杆可发动蓄力踢腿，除了秒杀敌人外，还可以踢开障碍物。但蓄力踢腿会耗干整条能量槽，需慎用。游戏中近身站在敌人正面180度的范围内按住X键可使出投技，一把抓住敌人作为肉盾。投技发动成功后，玩家有多种选择，按住X键可以原地放下尸体，RT键可以将敌人扔出（连打RT可消耗能量,扔的更远），按下右摇杆则能够直接解决敌人（人类为扭脖子，外星人为匕首攻击或捏爆头颅），三种方式都能够实现瞬杀。对付皮糙肉厚的外星人，投技颇为有用，不但能够一击秒杀，还可以在棘手的混战中将敌人挨个拖进角落解决，逐一击破。不过对付BOSS级的大型外星人是无法施展使用投技的。

### 战术面甲



十字键上开启，LT键放大，可以探测场景内的所有敌人和弹药补给，并使用X键对目标进行标识。除了在潜入战中标识敌人外，面甲最大的用处在于方便玩家搜刮场景内的弹药，所有补给都会以图标形式显示在屏幕上，一目了然。游戏流程经常会出现“Tactical Option Available”的提示语音，此时就代表该区域出现了敌人或补给，推荐玩家开启面甲探测。

## 纳米服分析

主角装备的纳米服共有装甲、隐身、力量、热感四个模式，每一种模式都需要消耗能量。其中装甲和隐身模式互相冲突，不能同时开启，力量和热感模式可以随时使用。玩家同时开启的模式越多（最多3种），消耗的能量也越快。

### 装甲模式

LB键发动，开启时屏幕四周会有蜂窝状的视觉效果。装甲模式类似《光环》的雷神锤盔甲，消耗能量抵御攻击，不可与隐身模式同时开启。需要注意的是，装甲模式默认情况下是不开启的,这点与《光环》不同，所以在主角生命垂危之时务必手动开启装甲来保命。除了提高战斗中的生存能力外，装甲模式还能保护主角在高处坠下时的安全。单机游戏在高处跳跃时务必开启装甲，避免落地后一命呜呼。

### 隐身模式

RB键发动，令主角遁于无形的光学迷彩，能量消耗速度则与玩家的移动幅度成正比，静止不动时耗能最小，奔跑时耗能最大。隐身模式下绕道敌人背后时可以按住右摇杆发动暗杀技，成功暗杀外星人后还能从尸体遗留的催化剂中回复少许能量，实现连续暗杀。不过主角实施暗杀时会有一个短暂的现形时间，此时容易遭到攻击，所以推荐玩家在周围敌人看不见的角度实施暗杀。单机模式中，在隐身状态下开枪，会根据武器和攻击模式的不同消耗不同程度的能量。挂载消声器的SCAR在单发模式下一枪消耗30点，而M12 NOVA消声手枪只消耗10点，因此套着消声器的手枪是潜入作战的最佳拍档。在隐身模式下使用消声武器爆头，是对付人类敌人最有效率也是最安全的打法，玩家务必掌握。隐身模式固然强大，但也并非无敌。除了奔跑时的脚本声外，与敌人发生肢体接触也会引来对方的怀疑。此外，机枪等非消声武器并不适合潜入作战，推荐玩家在火拼前关掉隐身或切换到装甲模式，否则开火后能量会无条件清空，非常危险。此外，在敌人目光的直视下发动隐身是无效的，且一旦遭受攻击能量便会剧减，推荐玩家在被围攻时选择装甲模式跑路，更为稳妥。

### 力量模式

按住左摇杆发动，拥有奔跑能力，奔跑中按下B键为滑铲，可钻入汽车底盘等低矮地形，还能借助下坡路实现快速移动。按住LT键瞄准时发动则能够降低武器的后坐力，操作机枪时颇为实用。此外，长按A键还能消耗能量发动火箭跳，可以抓住建筑的边缘攀爬到更高的地方。

### 热感模式

十字键下发动，是网战中识破隐身敌人的重要手段，单机游戏里的用处不大。

## 纳米服升级




| 技能名称 | 技能价格 | 技能效果 |
|---|---|---|
| THREAT TRACER | 100 | 以绿色线条显示敌人子弹的轨迹 |
| PROXIMITY ALARM | 1200 | 在敌人接近时发出警告 |
| CLOAK TRACKER | 16000 | 以更加醒目的效果显示隐形敌人 |
| ARMOR ENHANCE | 100 | 降低装甲模式消耗能量的速度 |
| NANO RECHARGE | 8000 | 加快HP和能量的回复 |
| DEFLECTION | 12000 | 装甲模式下一定几率反弹敌人的子弹 |
| MOBILITY ENHANCE | 600 | 降低奔跑和火箭跳消耗能量的速度 |
| AIR FRICTION | 1600 | 可以在空中调整下坠时的运动 |
| AIR STOMP | 4000 | 跳跃后可发动砸地冲拳 |
| COVERT OPS | 1000 | 降低隐身模式下移动发出的声音 |
| TRACKER | 2000 | 显示敌人移动的轨迹 |
| STEALTH ENHANCE | 10000 | 降低隐形模式的能量消耗 |

按Back键可以开启纳米服的升级菜单。游戏共有4大类12种能力可供选择，每一类能力只允许装备一种，但可以随时开启菜单切换。升

级能力所需的催化剂则可以通过干掉外星人来获取。和武器配件相同，纳米服能力也可以在多周目得到继承，因此推荐玩家一周目选择 Soldier 难度，多多杀敌，获得高级技能后再挑战 Post-Human Warrior 难度，这样会轻松许多。单机模式的升级系统并不平衡，很多技能（如 CLOCK TRACKER）价格不菲却不堪一用。初期推荐优先升级 THREAT TRACER、ARMOR ENHANCE、MOBILITY ENHANCE、COVERT OPS，这四个技能价廉物美。后期务必购买 NANO RECHARGE 和 STEALTH ENHANCE，前者可以大幅提高主角的耐打程度，后者则能够实现奔跑状态下的长期隐身。只要有了这两项能力，即使是对付最高难度的关卡也犹如探囊取物。本作的催化剂收集也有一定讲究。催化剂的位置位于敌人被干掉的地点，而非尸体所在处，因此可能会出现尸体和催化剂处于不同地点的情况，玩家只需观察空中的银色粉末即可。（肉搏和暗杀干掉敌人不会出现这类问题）。此外，敌人死后的催化剂若不即时吸收就会随时消失。吸收催化剂的判定有些问题，有时玩家走到了催化剂的位置也无法吸收，此时只需请按 A 键小跳即可顺利收集。

# 全收集剧情流程攻略

本攻略以一周目 Soldier 难度为准。《孤岛危机 2》的地图设计较为开放，配合纳米服丰富的模式，很多关卡都能衍生出相当多变的打法，因此本攻略将重点放在诠释剧情和隐藏要素收集方面，仅对游戏中容易疏漏的要点和收集物品进行分析，自由战斗和探索的乐趣还请玩家自行体会。单机模式的收集品包括狗牌、纽约纪念品、车钥匙和电子邮件四大类。前三者用于解开各种原画，电子邮件则包含一部分隐藏剧情，玩家可在主菜单下的“EXTRA”选项中观看。战役模式的选关画面可以让玩家对收集品的遗漏项目一目了然，关卡中开启暂停菜单也可检查收集进度。任务简报动画、Prophet 回忆影像、游戏音乐等要素只需通关一次便可全部解锁，故下文不再阐述。

## 第一关 IN AT THE DEEP END （纪念品 0 狗牌 0 车钥匙 0 邮件 0）

**2023 年 8 月 23 日**
**上午 5 点 13 分**
**纽约，哈德逊河，鹦鹉螺号潜艇**
**陆战队武装稽查 01 组**
**目标：CryNet 退休员工 Nathan Gould 博士**



“听好了，上头有令，没有获得允许之前不准射杀那些坏蛋”

“严肃点，这次没有什么坏蛋，纯粹是一场人道危机，像是伊波拉病毒之类的玩意。是吧，Alcatraz？”

“Alcatraz 今天的话很少，跟往常不太一样。”

“听好，陆战队员，该出发去找这个 Gould 博士了，穿好潜水服，带上武器，10 分钟后出发。”

“我说过的，你不能用 M16 消灭伊波拉病毒”

“好了，记得别射杀这个 Gould 博士就好”

“我听说这次事故其实是外星人入侵？”

“恩，真好笑，违章的外星人……”

一声巨响后，潜艇严重损坏，情况危急

“全体弃船！控制中心，我们被击中了，全体弃船！”

Alcatraz 和队友一起浮上水面，映入眼帘的是陷入一片火海的曼哈顿

“嘿！自由女神像遭到攻击了！”

“是啊，可她依然屹立不倒，不屈不挠。”

此时水面浮现出一架造型怪异的飞船，向主角一行发起了攻击

“下潜！继续呆在水中就是死路一条，往岸边游！”

主角奋力向岸边游去，恍惚中看到一位身穿奇特盔甲的士兵击坠了外星飞船，向主角走去

“我请求的增援呢？潜艇呢？该死的 Ceph 居然把你们全灭了？怎么可能……Gould 全指望我们了”

“Alcatraz？这就是你的名字？命运真是该死，是吧？现在轮到你了，孩子。”



## 第二关 SECOND CHANCE （纪念品 1 狗牌 1 车钥匙 0 邮件 1）

主角醒来后，发现自己已经回到了岸上，房间门口附近躺着一具拔枪自尽的尸体。

Prophet 的回忆

“Alcatraz，我只能做这么多了，你是我们最后的希望。我已经筋疲力尽，深受毒害，成了一具行尸走肉。但是你……你一定要完成这个任务！对了，它是不会轻易放过我的。共生系统……必须切断连接。我把装甲交给了你，我把生命交给了你……答应我，找到 Gould！我只能做这么多了，他们习惯叫我 Prophet，记住我的名字。”

看完回忆影像后，从 Prophet 尸体旁捡起狗牌，之后砸开门锁，一路使用火箭跳继续前进。主角收到了 Gould 的通讯，他对 Prophet 的死显然不知情，依旧称呼主角为 Prophet。推开大门，主角打开面甲，见到了正在海滩虐杀陆战队的 C.E.L.L 佣兵。

Gould：“听着，Prophet，现在到处都有 C.E.L.L 的士兵在追杀你，我把我的地点发给了你，赶快过来。”

下楼在弹药箱处获得补给。游戏流程中会经常出现这种补满弹药的地点，可以为大部分枪械提供保障。因此挑选武器时选择自己顺手的即可，无需考虑“断粮”问题。来到地图标示的大门处，按照提示进入隐形模式，暗杀掉敌兵，可以获得一把 SCARAB，这种步枪也是今后的主力武器。走出房间后，在露天的原型区域干掉剩下的两个敌人，捡起桌子上的电子邮件（图 02）。之后借助东南方的黄色集装箱跳过墙壁，潜入下一个区域。根据地图上的蓝色提示，首先打开大门开关，之后进入黄色的消毒帐篷，暗杀掉两个挡路的士兵，推开大门进入市区。一路前行，在大街尽头处左转，可以进入一家药店（THE DRUGSTORE），在柜台上拿到自由女神像作为纪念品（图 03）。继续前进，使用火箭跳以垃圾箱作为绊脚石跳过围墙，进入装甲模式的教学。解决掉这段战斗后，向东南方向的地铁前进，上楼后即可过关。




■图 02


■图 03

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY

## 第三关 SUDDEN IMPACT

（纪念品 1 狗牌 1 车钥匙 1 邮件 0）

Lockhart："所有 C.E.L.L 士兵注意，我是指挥官 Lockhart。尽管我们做了医学上的一切努力，试图逆转感染造成的细胞衰竭效应，但依然找不到可行的医疗方式。撤离策略已经不再适用，在市内一旦发现感染者，格杀勿论。此外，纳米服实验者 Prophet 已经成为具备传染性的病毒携带者，目击到此人者可将其立刻射杀。"

根据提示来到天桥处，会遭遇与 C.E.L.L 直升机交火的外星运输机。Gould 博士提议主角来到运输机坠毁的地方提取异形样本。进入大街左边的停车场，在墙壁左边弹药箱附近的尸体旁可以获得一把带有消声器和激光瞄准镜的 M12 NOVA（图 04），此枪在潜入状态下开火，消耗能量极少，强烈推荐装备。推上铁丝网大门后，一路前进，在楼梯处可以找到一把带消声器和红点瞄准镜的 SCARAB。继续上楼，可以在楼梯尽头的尸体处捡到车钥匙（图 05）。之后来到飞机坠毁地点，调查三个轨道舱的坠落


■图 04


■图 05


■图 06

地点。此时可以进入附近的地下停车场，在收银台能够取得纪念品（图 06），中途碰到的直升机可以用地下那个坠落点附近捡起的火箭筒干掉。调查完三个坠落地点后，主角进入地面建筑物的电梯入口，跳下去一路前进，在内部的坠落地点找到一滩肉泥。

Gould："天啊，这是人体组织。一个活人就这样……融化掉了。听好，没有真正的异形组织，我们待在这里就是浪费时间，快点离开这里，老兄。"

从附近的窗口离开房间，主角与一名 Ceph 士兵展开正面遭遇。现在的任务就是干掉这头怪物，并吸收尸体中的物质，为 Gould 取得样本。之后可以按 Back 键通过尸体中的催化剂对纳米服进行升级。根据地图的指示来到一处地下通道，C.E.L.L 和异形士兵正在交火，主角可以凭借隐身模式回避掉这段战斗，也可以趁二者消耗的差不多时赚取渔翁之利。在尽头可以看到一个标识有黄色箭头的门，此为过关的通道。在附近另一扇门里的沙发上可以捡到一个狗牌。



## 第四关 ROAD RAGE

（纪念品 1 狗牌 0 车钥匙 1 邮件 0）

Gould："Prophet，我不知道之前你干了些什么，但纳米服的通讯信号突然变得极为疯狂，读数都暴表了。我查阅了实验室的所有档案，找到了一大堆生物科技专利文件，上面都写有 Hargreave 的名字。看来他将某种偶发程序注入了纳米服的深层结构，我对这个程序的意义毫无头绪。听着，尽快赶到实验室跟我回合，我不知道自己还能撑多久，你得加快行动了，兄弟。"

开场使用火箭跳跳上二楼，在


■图 08

西北处可以找到一个写有"GOD HELP US"的粉红色墙角，墙角内有纪念品（图 08）。之后按照提示前行，在一个窗口处可以窃听到 C.E.L.L 两位高层的对话。

Tara："命令是活捉 Prophet！"

Lockhart："命令是干掉他，我们先完成任务，再讨论公民权问题。"

Tara："活捉会更有用。"

Lockhart："有用？对谁有用？那家伙刚刚干掉了我一大批手下，Strickland 女士，我可不想再冒险了，Prophet 死定了，让 Hargreave 随便摆弄他的尸体吧。反正 Hargreave 要的不过是那套纳米服罢了。"

Tara："你这样会惹他不愉快的，我们是替他工作的人。"

Lockhart："替他工作的是你，我直接向 C.E.L.L 董事会和防卫部门报告，我才不管 Hargreave 这种老股东会做何感想。"

Tara："他是大股东，也是 CryNet 的前任董事长，你最好不要乱树敌！"

Lockhart："这次对话结束了！"

看来 C.E.L.L 指挥官 Lockhart 是一心想要致主角于死地了。剧情结束后，可以干掉窗口下的两个士兵，获得带有突击瞄准镜的 SCAR 步枪，拥有远距离狙击能力，不过该枪无法装备消声器。按照提示向公路前进，一路的敌人配置相当密集，在隐身模式下使用消声手枪稳扎稳打是最稳妥的选择。发生地震剧情后，场景被一片迷雾笼罩，推


■图 09

荐用十字键下开启热感进行侦查。来到前方一出戒备森严的哨卡，在装甲车前右转，经过机枪阵地，在西边的一个集装箱里可以找到车钥匙（图 09），驾驶前方的装甲车轰开围墙，干掉敌方载具，开上公路。一路的敌人除直升机外皆不足惧。步兵和吉普车使用机关炮扫荡即可。对付敌方装甲车和直升机等重型载具，则需要使用 LB 键发射的火箭弹。经过存盘点后会同时遭遇两台装甲车，此时路上的障碍极多，推荐下车步行，使用隐身模式到达目的地，即可过关。

## 第五关 LAB RAT

（纪念品 1 狗牌 1 车钥匙 1 邮件 1）

Gould："Prophet？听好，我糗了，你得来帮个忙。我躲在一个老公寓里，离实验室不远，我们可以在那里碰头，不过我把地址遗留载了实验室的资料库上，就在桌上的终端机里。如果他们破解了登录口令，那么一切都完蛋了，你得进入实验室毁掉那台电脑，快点！"

在开始的地点暗杀掉敌人，可以获得 DSG-1 狙击步枪。左边公路走到尽头可以获得一把车钥匙（图 10）。一路的敌人众多，如


■图 10

果不想挨个解决又对自己的潜入技术没有信心，可以直接跳进河里游过去。按照提示来到实验室一楼，在东南角的电脑桌上可以找到邮件（图 11），之后进入西边一个机枪点附近的电梯，暗杀掉楼上的三个敌


■图 11

人，用枪击毁终端机。资料安全后，Lockhart 却召来了一批人马向主角发动了进攻

C.E.L.L："投降吧，Prophet！你已经无路可逃了！"

Gould："该死，他们毁掉了实验室。多年研究，付之一炬！"

对付赶来的武装直升机，用狙击枪干掉机枪手是最好的方式，如果没有带上之前的 DSG-1，使用单发 SCAR 步枪的效果也不错。每损失一个机枪手后，直升机都会暂时撤退一次，之后房间内的楼顶和电梯两个方向会同时出现增援。电梯的敌人只需守株待兔即可，楼顶的敌人考虑到逆光原因较难寻找，可以用十字键下开启热感探测。反复两次战斗后，失去两个机枪手的直升机会对主角发动火箭弹攻击，捡起敌人掉下的火箭筒就可以彻底拍下这只烦人的苍蝇。跳进直升机砸开的

下层楼，在南边窗户旁的木箱上可以拿到纪念品（图 12），之后按照提示从西边的出口离开房间，进入北部的公寓与 Gould 会和。


图 12

Gould：“Prophet！ 老兄，你终于来了，我等你等的要发疯了，快进来吧。你在外星人坠落地点吸收的东西显然是一种病毒，它像火种一样激活了整个纳米服的系统。这种病毒的结构和纳米服的编织物完全相同，Hargreave 简直疯了，把这玩意像凯夫勒一样随便玩弄。（凯夫勒纤维：现代防弹衣的常用材料）我这里有一个陈旧的扫描装置，让我们看看你的装甲内隐藏着什么。”

主角坐进了扫描装置，Gould 终于发现了真相，也看到了 Prophet 留下的遗言

Gould：“等等……你不是 Prophet！ 这是怎么回事？你是谁？谁派你来的？是 Hargreave 么？”

Prophet：“找到 Gould，我只能做这么多了，你是我唯一的希望。他们习惯叫我 Prophet，记住我的名字。”

Gould：“天啊，我不能再这么做了……我可不像你或者 Prophet 那样，我又不是什么大侦探。”

Gould 打开了客厅的门，在左侧的书柜里可以找到狗牌（图 13）


图 13

救我们出去！陆战队员本该找到我们……结果现在……唉。听说过头足纲生物吗？这个问题是不是太深奥了，你想听更简单点的说法？好吧，我们被鱿鱼袭击了。你能想象古玛雅人或印第安人碰到天花的反应么？我想说的就是外星病毒孢子，你见过它发作时的恐怖景象，对吧？你身上穿的纳米服属于半有机结构，是能够自我修复的组织，专利属于 Hargreave-Rasch 公司。没错，就是那个 Hargreave，这套东西是他设计的。Prophet 本来是他的手下，之后去执行了一项任务，回来后就开始胡言乱语。看到没有，这就是病毒的子程序，在你装甲的深层活跃着，他正在改写自己的编码，也许是为了适应新的环境，要么就是写在盔甲内更深层的资料起了作用。我的看法？你体内隐藏的是能够对抗袍子病毒的疫苗，我们得把这东西解码，在这里是办不到的，我没有启动设备需要的电力。该死，全纽约唯一有这个条件的地方是罗斯福岛的棱镜实验室，在几里外的城区内。但现在那里到处都是 Ceph，跑过去简直就是找死……该死！敌人来了！”

房间内入侵的 C.E.L.L 士兵不多，使用消声手枪配合隐身可轻松解决，之后发生剧情动画，过关。

## 第六关 GATE KEEPERS

（纪念品 1 狗牌 0 车钥匙 1 邮件 1）

Gould：“听好，Alcatraz，我窃听了 C.E.L.L 的内部通讯，他们打算把你关进华尔街的总部，我知道那个地方，那里有能够对纳米服进行深度扫描的设备，我们得用这东西检查一下你的装甲。总部的防卫肯定是固若金汤，不过在华尔街底下有一个紧急疏散通道。抵达华尔街教堂，那里是通道的入口，通过屋顶接近会比较安全，我会走另外一条路，到了那里咱们再碰头。”

在房顶借助奔跑和火箭跳进行移动，抵达地面后来到西北角的一个小巷处，走到尽头可以拿到车钥匙（图 14）。按照地图提示前进，遭遇 Ceph 和 C.E.L.L 的混战，此仗可打可不打。若不想发生冲突，等待剧情触发后，南部建筑一楼的大门开启即可通过。来到地图提示的两个帐篷处，点燃内部炸药的引信。注意每次爆炸后都会引来新的敌人增援，再加上教堂附近的地形狭隘复杂，很容易陷入包围，推荐玩家放慢速度，采取潜入策略。在教堂一楼中央的纸箱堆里可以捡到纪念品（图 15）。点燃两个炸药后，根据提示来到地图西北角的车厢，关掉电源。在车厢内还可以找到邮件（图 16）。之后到达地图提示的地下隧道，会见到一个隐形的 Ceph，但此时是没有机会干掉他的，一路前行过关即可。


图 15


图 14


图 16

## 第七关 DEAD MAN WALKING

（纪念品 1 狗牌 1 车钥匙 1 邮件 1）

Gould：“Alcatraz，第二代纳米服拥有两套独立的生命维持装置，堪称最复杂的军事设备。每一位纳米服士兵在战场上都需要即时的后勤支援，这正是我过去的工作，因此我和 Prophet 对彼此十分了解。所以，我知道，如果他把你弄进这套装甲里，那他一定对你有所目的。我们得对你进行一番深度扫描，找出他的目的。”

关卡开始时主角处于屋顶，可以站在这里居高临下解决所有敌人，也可以跳下去选择接近战干掉他们。向下坠落时一定要保证 HP 和能量槽为满，且开启装甲模式，否则会直接 GAME OVER。按照提示，一路在房顶上行动即可到达目的地。若想寻找收集品，就需要跳下到地面。沿地图西南侧的大街前进（紧贴纽约证券交易所），来到道路尽头，在一棵树下放着的泰迪熊旁边可以捡到车钥匙（图 17）。来到地图标识的地点继续任务，蓝色的大门需要用手雷或 C4 炸开，进入大门后，来到电梯旁的

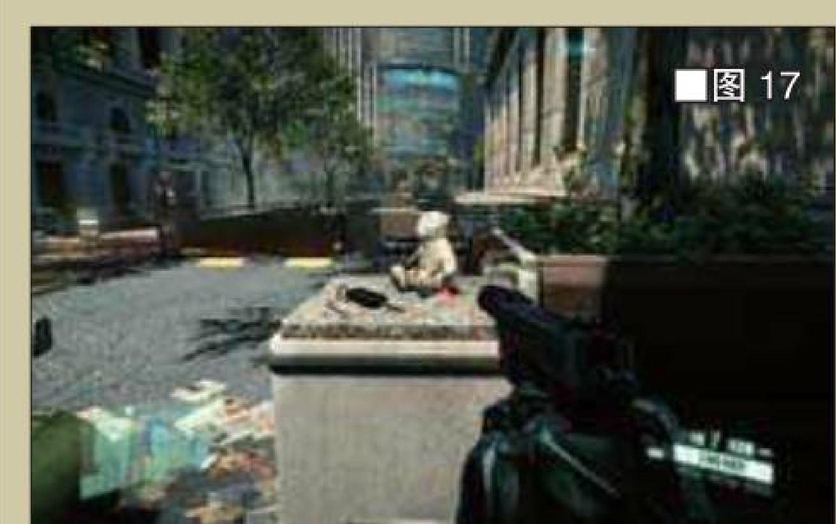
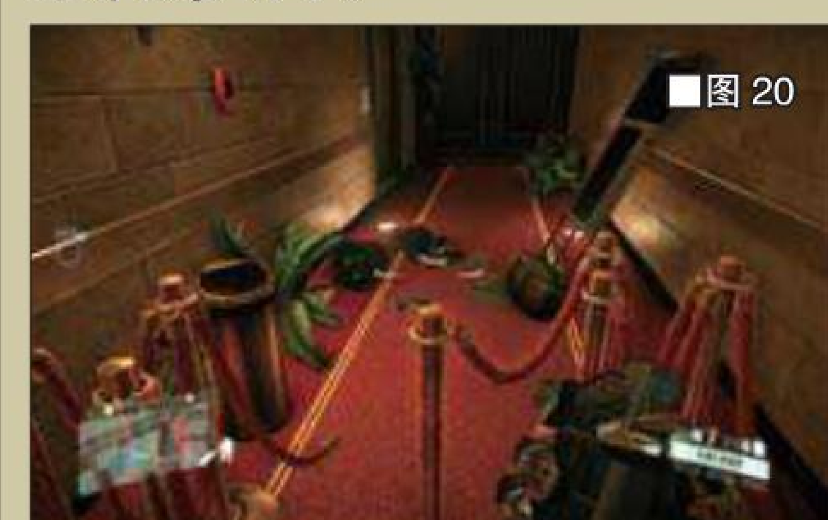

图 17


图 18


图 19

警卫室内，打开电梯开关，同时还能找到纪念品（图 18）和邮件（图 19）。坐电梯下楼，出门左转，可以捡到狗牌（图 20），之后按照提示前进，来到扫描室前，Gould 已经等候多时了。


图 20

Gould：“我们到了，别射杀任何人，明白？我需要找个技术支援才能搞明白这些最新的软件系统。好了，开始行动！”

研究者：“别开枪，我只是个无名小卒。”

Gould：“打开系统，我要做一次深层扫描，现在！”

研究者：“好的，没问题，只要……别开枪就行。”

研究者：“天啊，心脏、肺部、脊椎……到处都是创伤。Gould，他是个行尸走肉，没有纳米服的生命维持系统，他会立刻挂掉的。”

Gould：“好了，够了，我想让你扫描的是纳米服的深层系统，那里隐藏着什么东西。”

研究者：“系统过载了！”

Gould：“纳米服正在向外发射信号，它在广播信息！”

扫描装置发生了爆炸，Lockhart 在混乱中冲了进来，一拳放倒了 Gould

Lockhart：“太棒了，铁人。

你让整个城区的人被你耍的团团转，结果最后却被五花大绑捆在了这里。”

Tara：“是啊，五花大绑，也就不需要置他于死地了，是吧？”

Lockhart极不情愿地放下了枪，并关掉了纳米服的开关。C.E.L.L士兵一拥而上，将主角和Gould博士押了出去，送上了直升机。

Lockhart：“把他关进棱镜设施的牢房里，之后的问题就交给Hargreave考虑好了！”

直升机刚刚起飞，一座异型尖塔拔地而起，摧毁了C.E.L.L总部。主角虽然在坠机中存活了下来，却亲眼目睹了尖塔释放病毒干掉人类士兵的惨剧。接下来的一场战斗可以回避掉，拖时间触发剧情即可。如果执意要交火，敌人的数量也不算多，只是纳米服的仪表会发生故障，时刻留意能量残余即可。

## 第八关 SEAT OF POWER

（纪念品1 狗牌1 车钥匙1 邮件1）

Prophet的回忆

Hargreave：“突击灵山从表面上看是一场美军的秘密行动，你要在那里充当我的耳目，Prophet。不择手段，让你的队伍存活下来。我了解你对我的忠诚，也很欣赏你的能力。但你的主要任务是向我报告。如果做得到的话，带回一份外星样本给我。如果做不到，只要活着回来，把你的所见所闻向我报告即可。你身上穿着的纳米服是一切的关键。全人类觉醒的时刻就要到了！”

主角从晕迷中醒来，看到的是满目疮痍的都市。从本关开始，战斗转向外星人一侧，消声手枪对异型几乎毫无作用，请选择潜入的玩家熟练掌握隐身背刺的暗杀技巧。如果选择正面冲突，则推荐使用枪械打击外星人的要害。Ceph的弱点是红色的肉突部分，既后背和后脖根。因此无论是近身暗杀还是远程射击，从背后发动进攻都是对付外星人的明智选择。使用步枪正面打击头部，去掉头盔后攻击裸露的脑袋也是可行的方式。

Hargreave：“好了，孩子。我从你的纳米服得到的咨询很有限，不过这些信息也就够用了。自我介绍一下，Jacob Hargreave，任你差遣。Nathan Gould博士经常提起我，但我相信从他嘴里不会有对我的正面评价。现在的当务之急是赶快行动，把你的纳米服系统转化为一件强力武器。如你所见，你离这座城市肮脏污秽的核心不远，但如果你以为把那些政客空运走就能解决问题，那么很遗憾，代替他们的人也好不到哪去。你现在可以不必相信我，信任是需要自己赢得的，用你的眼睛去看吧。”

来到黄色避难营，在一个黑暗的小房间中可以捡到狗牌，推荐开启热感寻找（图21）。继续前行，来到下一栋建筑，在一楼的前台可以拿到邮件（图22），二楼的电脑桌则有纪念品（图23）。在楼里还可以捡到散弹枪，对付外星人的效果不错，推荐装备。


■图21


■图22


■图23

Hargreave：“在这里，大人物们采取了符合身份的行动。清除掉——真是个惊人的巧合。回忆一下两年前的阿根廷畜牧业危机，或者上个世纪爆发的英国疯牛病。屠杀动物并不是问题，问题在于如何处理成千上万的尸体。你现在看到的就是Ceph改进的解决方案，他们击垮我们，抹除我们，把对环境的破坏降低到最小，堪称完美。”

继续前行，离开建筑物后，可以看到大批的异形部队和各种外星设施

Hargreave：“正如你眼前所见，这就是Ceph的尸体处理系统。虽然惹人讨厌，但设计却极其精妙。”


■图24

按照提示前进，穿越另一栋建筑废墟，补充弹药后继续前行，可以见到一片围绕在湖泊旁的废墟。从高处跳下时务必开启装甲模式保障安全，爬上地图东南角的铁道残骸，在候车厅的尸体旁可以捡到车钥匙（图24）。之后按照地图提示继续推进。

Hargreave：“看看你的周围，Alcatraz！看看这些环境，你可曾想过拜访外星世界？这可能就是最接近我们的机会了，只要我们还有足够的时间。”

继续向终点前进，在公路附近的车厢可以得到各种补充，还能捡到两包C4炸药，推荐带上，之后推进到市政厅门口，会碰到一批空降部队，其中夹杂有BOSS级的重装兵（Ceph Heavies），体型硕大，装甲肥厚，无法用暗杀技和投技秒杀。此仗可以回避，直接走到终点便能过关，如果执意要全灭敌人，可以先干掉周围的杂兵再和重装兵纠缠。重装兵与《光环》系列”的猎人极为类似，正面十分抗打，弱点仅限于背部的肉突，如果玩家此时有C4炸药，最高效的打法就是隐身到重装兵的背后，将C4粘在它的后背上引爆，反复两次即可搞定。使用散弹枪或手雷攻击后背也是可行的，只是耗时较长。

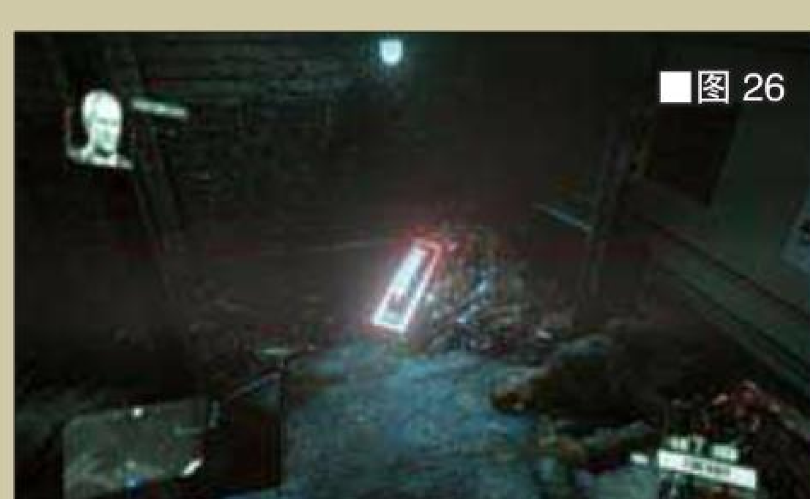
## 第九关 DARK HEART

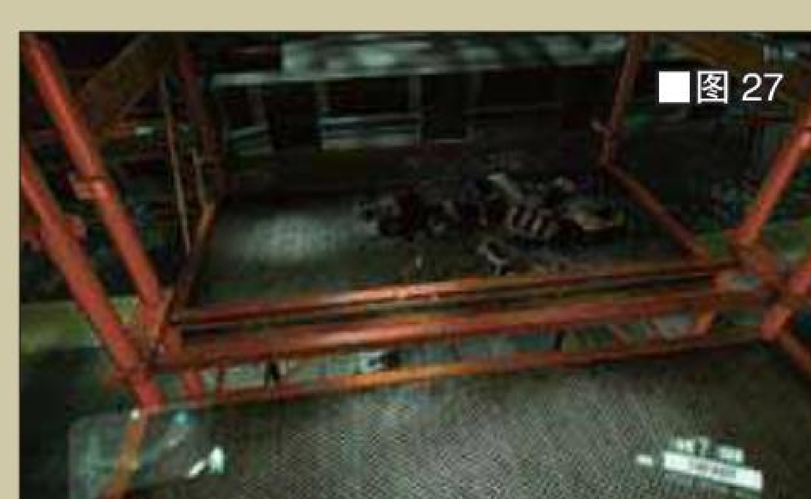
（纪念品1 狗牌2 车钥匙0 邮件0）

Hargreave：“坏消息来了，孩子。防卫部门决定炸掉劳森防洪堤，淹没下城区，以此消灭Ceph。尽管我强烈反对，但这项疯狂的计划八成会被执行下去。Alcatraz，你必须潜入异形建筑的核心，并在洪水降临前离开，我们的时间不多了。”

在地铁设施中前进，遭遇第一只异形后，系统会推荐进行面甲扫描（带有“Tactical Option Available”的提示语音），此时可以在前方右侧的墙壁上发现一扇门，进入深处，在尸体旁捡到狗牌（图25）。返回铁路网络，按照提示继续前进，推开一扇门后可以在屋内发现几位受感染的幸存者和融化的尸体，上楼后在左边的房间可以找到纪念品（图26），之后从出口离开房间，继续前进。出现第二次“Tactical Option Available”提示后，在右边的支架上可以找到一名士兵尸体，身边则躺着另一幅狗牌（图27），这段区域除了普通的弹药外还能得到一把特殊武器——X-43 Mike微波炮。微波炮可以隔着异形的装甲将他们煮熟，堪称对外星人的最强武器，唯一的缺点是弹药无法得到补给，推荐装备。补给完毕后，点燃铁路通道尽头的引信，来到一处庞大的外星巢穴。这里需要根据提示破


■图25


■图26


■图27

坏三个袍子导管。巢穴内的地形复杂，敌人众多，推荐以潜入策略为主。首先破坏初始区域的第一个导管，之后来到地图西北角的废弃地铁通道，可以来到第二个区域，并获得一把 DSG-1。狙击枪射击普通外星人头部可一枪致命。破坏第二个导管后，根据提示右转，行走在外星设施上，避开坍塌地形，电脑会显示出第三个导管的位置。在第三个导管附近的水坑里有一个黑漆漆的洞口，将敌人用投技抓住扔进去可解锁 Hole in One 成就。破坏掉全部三个导管后，按照提示进入中央设施，Hargreave 发现纳米服已经初步具备了操作外星设备的能力，不过随后便被设备的排斥反应吐了出来。经过一段 QTE 操作后，玩家的任务就是登上赶来救援的直升机，不过主角一行的行动还是慢了一步，洪水最终吞噬了这里的一切。

## 第十关 SEMPER FI OR DIE

（纪念品 1 狗牌 1 车钥匙 0 邮件 0）

主角醒来后，发现陆战队的老战友赶来救援，Chino 会送


■图 28

给主角一把威力不错的左轮。继续前进可以捡到 SCAR 步枪和弹药。之后便是一场与外星人的遭遇战。清理掉敌人后，不要忙着赶路，在东南角高地的商店（招牌为 SuperSavin）收银台可找到纪念品（图 28）。按照提示撤离到建筑物内，可以得到火箭筒、C4 炸弹、狙击枪等大量军火。之后根据提示一路前进即可，最后与大批陆战队员回合。在此处会遭遇多批敌人的强制战，好在队友众多，弹药充足，稳扎稳打不难通过，最后登场的外


■图 29

星炮艇需要使用火箭筒才能击坠。战斗结束后，按照提示爬上山坡，在山坡下一个卡车残骸旁可以发现弹药补给箱，附近的士兵尸体处能够捡到狗牌（图 29）。继续前行过关。Hargreave 认为纳米服已经成长为一套强力的生体兵器，但为了促进它的进化还需要一套特殊的催化剂，因此主角一行向生物公司总部前进。

## 第十一关 CORPORATE COLLAPSE

（纪念品 1 狗牌 1 车钥匙 1 邮件 1）

Hargreave："Hargreave-Rasch 公司大楼的正门已经被瓦砾堵死，整栋建筑处于封锁状态，不过保安系统显示地下停车场的部分区域处于开放状态，你可以从那里抵达上面的楼层。生物研究样本在 11 楼的研究室内，电梯和楼梯目前都无法使用，但你可以通过大厅内的保安控制台重启整个系统，赶快行动吧。"

开场可以在右侧看到一坨列车废墟，在车厢里可以捡到钥匙（图 30）。随后会碰到被两个外星人追杀的 C.E.L.L 士兵，从这个倒霉蛋的身上捡到 M12 NOVA 手枪，可以在之后的对人类潜入战中发挥作用。来到总部大楼前，补给处可以得到 DSG-1。玩家可以用狙击枪慢慢干掉场景内的敌人，也可以索性一路潜入过去。潜水进入自由女神像的脑袋内部，能够找到纪念品（图 31）。根据提示进入废弃的装甲车，使用火箭弹轰开停车场的大门，此时会遭遇一批空降异形，可以用装甲车的火力轻松解决掉。游泳进入停车场，此处士兵众多，戒备森严，推荐为 M12 NOVA 手枪套上消声器，稳扎稳打。离开停车场，走过安检门后左转，可以看到一封邮件（图 32）。在电梯附近的弹药箱上可以捡到一把自动散弹枪 Jackal，此枪堪称外星人的克星，对付各类 BOSS 尤其好用，推荐装备。主角搭乘电梯来到 11 层，开启了保安控制台，却遭遇了 C.E.L.L 部队的伏击。

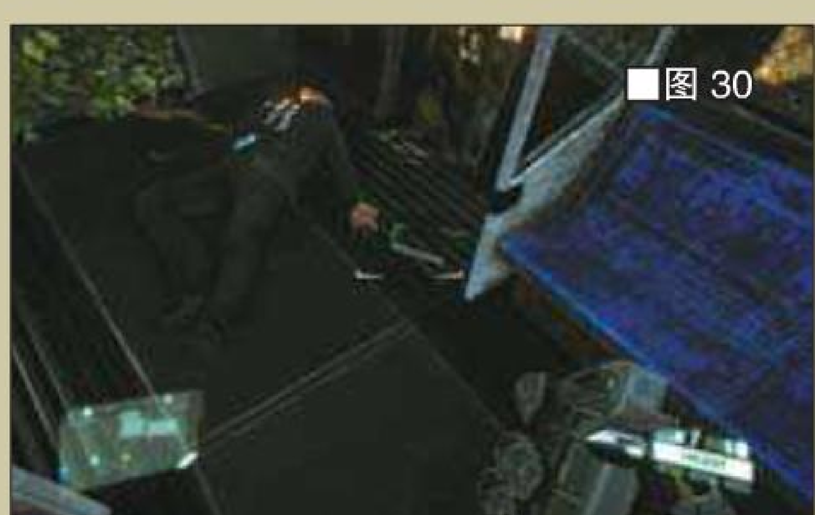
Lockhart："干掉他，各位，火力全开！我希望现在就结束这档破事"

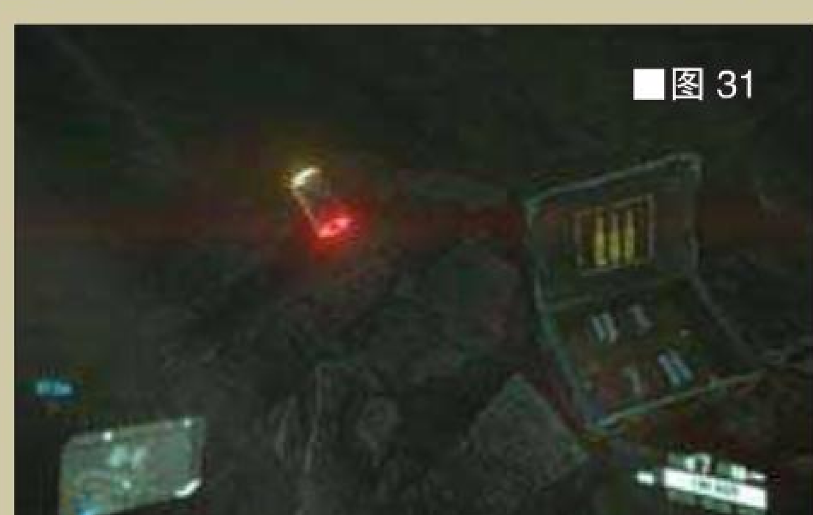
Hargreave："你这等于是在摧毁我们最后的希望！白痴，你以为你能躲过未来么？我们没有选择了！"

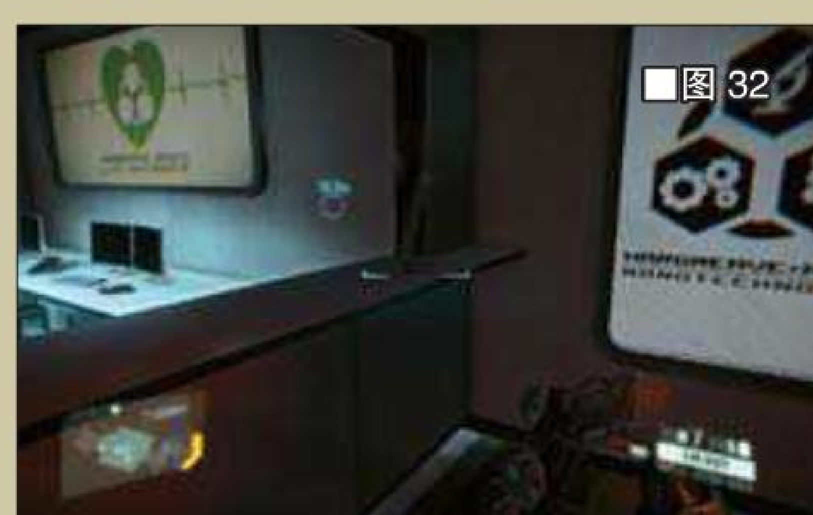
干掉 C.E.L.L 的追兵后，主角重启控制台，此时一台异形机甲摧毁了玻璃墙，整栋大楼不堪重负，终于被洪水淹没。浮出水面后，沿左边的墙壁下潜，开启热感探测，可以在水下一辆汽车残骸旁边捡到狗牌（图 33）。之后根据提示前进，会遭遇和异型机甲的对决。该型机


■图 33

甲会频繁释放 EMP 震荡，瞬间清空主角的能量槽，是游戏中最难对付的敌人。它的要害在于背后的红色桶装装置。对付 BOSS 最常用的方式是使用潜入接近后背，之后接触隐身攻击。如果能够使用 C4 炸弹粘在机甲的要害处，那么两颗炸弹就能解决。没有机会沾到背后也不要紧，直接扔到机甲脚下引爆的效果也不错。此外，使用 Jackal 自动散弹枪攻击要害的效率也很高，顺利的话 20 发子弹就能完成任务，使用火箭筒轰击反而是效果最差的打法，不过弹尽粮绝时也可一试。此战的补给十分充足，南边高耸的地铁残骸、西边的商店和地道都能获得 C4 炸弹和火箭筒，耐心战斗不难取胜。


■图 30


■图 31


■图 32

## 第十二关 TRAIN TO CATCH

（纪念品 1 狗牌 0 车钥匙 1 邮件 0）

在 Barclay 上校的指挥下，纽约幸存的陆战队员开始对伤患


■图 34

平民进行撤离行动，主角此后的的行动便是协助陆战队保护平民安全。进入阵地开启两个防空塔的电源，之后跟随大部队向燃烧的图书馆撤退。推开图书馆大门后，在前台的桌子上可以拿到纪念品（图 34）。使用装甲模式穿越火海，之后又是一系列的强制战，不过最后出现的重装兵可以不打，直接撤向消毒帐篷便能把它锁在外面。进入帐篷后，不要直接在管道中直走，左转进入保安室，可以在电脑旁找到车钥匙（图 35）。出帐篷清理剩余的敌人，之后拉起大门开关，上车撤离。


■图 35

## 第十三关 UNSAFE HAVEN

（纪念品 1 狗牌 1 车钥匙 0 邮件 0）

Barclay 上校正在以中央车站为据点进行平民疏散行动，此处遭到了 Ceph 的猛攻，主角一行来到车站缓解陆战队的防御压力。开场推开大门用暗杀技轻松解决掉 3 个杂兵，之后爬上高台，在铁门前找到 Raynor 上士。

Raynor：“你叫 Alcatraz 是吧？听好，我需要你的协助，爆破小组来到了大街尽头的 ONYX 大楼，我们需要炸掉这栋建筑来阻挡鱿鱼的炮火，但是安全断路器却坏掉了，你得过去立刻搞定这东西！”

对话结束后，继续往东北方向的阵地尽头前进，在箱子上可以捡起狗牌（图 36）。本关的战斗场景相当大，如果选择潜入需时刻留意周边敌人动向。根据提示来到东部尽头的停车场警卫室，按下按钮，在右边的桌子上有一个纪念品（图 37）。之后来到地下停车场点燃三个引信。注意停车场分为上下两册，全部点燃引信后电力系统会失效，需要开启热感才能看清道路。撤离停车场后来到地图标示的目的地，会发生携带引爆器的士兵牺牲的剧情，此时需要手动扒开电梯上楼。引爆大楼后返回最初的阵地，有一个重装兵坐镇，老规矩解决掉他，之后进入车站过关。


■图 36


■图 37

## 第十四关 TERMINUS

（纪念品 1 狗牌 1 车钥匙 0 邮件 0）

主角经过消毒区，找到了 Barclay 和 Gould。

Gould：“Alcatraz！你成功了！”

Barclay：“欢迎你的加入，陆战队员。我的部下对你评价很高。真扯，其实他们都怕你怕的要死。”

此时在左手的桌上可以捡到狗牌（图 38），之后跟随上校来到电梯口。


■图 38

Barclay：“博士，感谢你为我们做了这么多。现在我安排你和其他平民一起撤离，我只能做这么多了。”

Gould：“上校，你没搞清楚重点。Hargreave 有解决一切问题的答案，我们得立刻对罗斯福岛发动突击。”

Barclay：“我们都知道 Hargreave 早就死了，撤离才是我现在的首要任务。抱歉，博士，我们没有时间争执了。Chino，带他上火车。Alcatraz，你跟我一道。”

Barclay：“你的朋友 Gould 博士说他趁乱从 Tara Strickland 的手中逃脱了。真扯，Tara 在失态前曾经是功勋卓著的海豹队员，我猜其实是她放博士走的，但她为什么要这么做？”

Barclay：“看看这些百姓。我就在纽约长大，我的亲人可能就在其中。如果这里的结局和灵山一样……事发时我就在灵山，亲眼目睹了 Strickland 少校的死。当 Tara 获知她父亲的死讯后，她整个人都崩溃掉了。吸毒、酗酒、开除军籍……她的父亲一定难以瞑目。可她现在却突然冒出来，为 Hargreave 效力？”

一声巨响后，Ceph 突破了大厅，Alcatraz 必须前往火线抵挡异形的攻击。先不要忙着下楼，在身后的桌子上可以获得纪念品（图 39），之后来到大厅作战。来到战场后便可看到一把重机枪，子弹不多，但拿来对付眼前的敌人已经足够，射击重装兵时注意瞄准后脖根的位置开火。之后难缠的异形机甲会带领数位增援杂兵一起出现，对付 BOSS 的基本方式依然不变，但这一次周围的杂兵是不会当观众的，在和 BOSS 缠斗时要避免被多面围攻。干掉机甲后上车过关。


■图 39

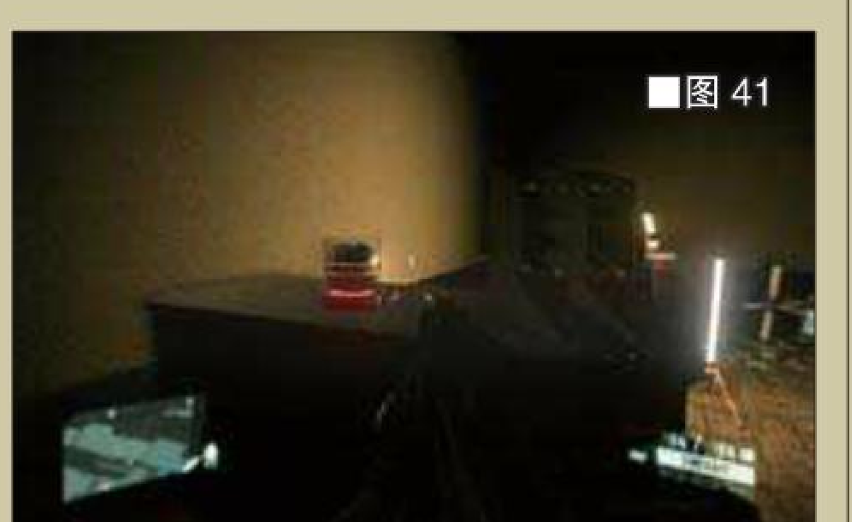
## 第十五关 POWER OUT

（纪念品 1 狗牌 1 车钥匙 1 邮件 0）

战斗进入白热化，主角此关的任务是坚守时代广场，为 Barclay 上校撤离民众争取时间。开场走下坡道后右转即可看到时代广场的灯火，前方还有一个显示着“EVAC CENTER”字样的支架。在支架右边的车厢内可以捡到车钥匙（图 40），之后穿过支架，贴着左面的墙壁往东北方向走，可以找到一家名为“AMIM’S SANDWISH BAR”的饭店，饭店的收银台上放着纪念品（图 41）。注意这两个收集品只能在展开战斗前获得，一旦进入时代广场展开战斗就无法返回了。

来到交火区域，此关敌人众多，但队友也会提供支援，初期杂兵战的难度不高，可以利用地图中央带有补给的小房间和敌人反复周旋。干掉前期几波敌人后，广场会遭遇停电，此时推荐前往中央的亭子进行补给，带上 C4 炸药、火箭筒和 Jackal 散弹枪，因为很快一架 BOSS 机甲就会突然杀出，这也是同这个怪物的最后一次对决。如果在亭子获得了足够的补给，干掉这个家伙简直易如反掌。如果装备不足，就要考虑利用亭子和几个地铁入口和 BOSS 打游击战。解决 BOSS 后，与陆战队的运输机回合，在集合点东边一个卡车旁的桌子上可以捡到狗牌（图 42）。


■图 40


■图 41


■图 42

就在陆战队行将撤离的时候，广场中央发生了地震，一座外星高塔拔地而起。

Hargreave：“向你们介绍一下，你们面前的是超乎想象的大面积灭绝生化武器，除非 Alcatraz 按照我的指示去做，否则你和你的手下会立即被全灭。”

Barclay：“运输机，返回作业高度，不要靠近。”

Hargreave：“多谢合作，上校。Alcatraz，塔尖的袍子即将发射，但我们还有 20 秒修改程序的时间，把你在地铁巢穴做过的事再做一次。”

Alcatraz 再一次被高塔吐了出来，瘫软在地上，陷入了外星军团的包围。

Hargreave：“塔尖……Alcatraz，注意塔尖。”

高塔释放出大量袍子，但这一次遭殃的并不是人类，而是 Ceph 部队。Hargreave 的计划应验了！混乱中，Alcatraz 搭乘运输机成功逃离了一片狼藉的广场。

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

## 第十六关 EYE OF THE STORM

（纪念品 1 狗牌 1 车钥匙 0 邮件 3）

Barclay："Gould？你还呆在城市里干什么？你早就该撤离了！"

Gould："你以为我们没试过么？Ceph 向我们蜂拥而至，火车刚走到一半就被弄出轨了。现在你肯听我解释了么？我们得前往罗斯福岛的棱柱设施，这是我们唯一的希望。Hargreave 拥有解答一切问题的答案，你必须派 Alcatraz 把他救出来！"

飞行员："我没法再靠近了，飞机损伤严重，像头待宰牲畜一样不断漏油，我得绕到南边空降了。"

Barclay："明白了，做好准备！我们要把这个家伙从运输机后面扔出去！"

飞行员："即将空降，我会尽量低飞，但下面蒸汽弥漫，动作要快！"

Barclay："还有十秒！准备空投。祝你好运，陆战队员！另外……小心屁股，孩子！"

Hargreave："你来得正好，Alcatraz。不过你得小心行事，Lockhart 在岛上布满了精兵，我会尽量引导你前进，但我这里的视野，可以说是……十分有限。"

本关没有外星敌人，是纯粹的对人类潜入关。上岸后用隐身模式的暗杀技干掉面前的敌人，捡起 M12 NOVA 手枪并装备消声器，对渗透作战大有帮助。前往东北角的绿色建筑，进门后可以在放有塑料水瓶的桌子上拿到邮件（图 43）。之后依照提示，使用火箭跳在楼层断层中移动，中途可以收到 Hargreave 的关键通讯。


■图 43

Hargreave："听好，Alcatraz。Lockhart 为你布下了精心设计的 EMP 陷阱。如果这套装置正常工作了，它不但能干掉纳米服，还会烧掉你的神经末梢。我们不能避开这个陷阱，但我们可以耍点小花招。在东岸有个负责供应电力的变电站，离你的位置不远。"

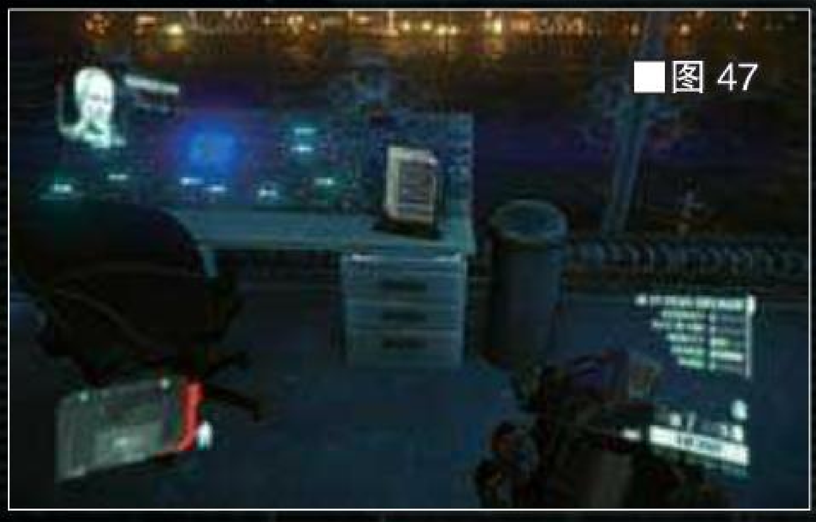
从建筑物走出后，即可看到前方的变电站。按照提示来到变电站 1 楼的电梯，上楼。

Hargreave："不错。现在 EMP 陷阱的电力供应已经改由这个变电站提供，整个系统就要超载了。如果你能够诱发紧急停电，就可以让电路中断。当电路恢复时，Lockhart 就无法产生大规模的 EMP 了。他不会知晓这件事，因为这一切没有显示在控制台上，但当他按下开关时，相信我，他会失败的。"


■图 44


■图 46


■图 45


■图 47

电梯开启后，按照提示前进，来到一间戒备森严的绿色房间。此处警卫室的桌子上可以拿到邮件（图 44）。之后来到电闸所在地，使用滑铲（按下左摇杆奔跑时使用 B 键）接近电闸，将其关掉。之后房间会陷入一片漆黑，装备有夜视仪的 C.E.L.L 追兵会前来调查，此处不宜恋战，无视敌人直接逃向电梯即可。离开变电站大楼后，来到地图南边，可以发现一个需要拿变电箱做垫脚石才能跳上的了望塔，里面可得到纪念品（图 45），之后按照提示前行，进入一间车库，随后被锁在里面。Lockhart 会发动失败的 EMP 冲击，Hargreave 则为主角打开了逃跑的小门，在房间内的箱子上可以捡到狗牌（图 46），之后轰开地面的锁头，从地下管道逃脱。返回地面后，根据提示找到 Lockhart 的藏身房间，开启装甲模式，推开门干掉他。在房间里还能找到第三封邮件（图 47）。

Hargreave："干得漂亮，孩子。我会打开棱镜设施的入口，全速前往那里！"

根据提示，主角前往东部的目标地点，未了开门后却遭遇了 EMP 冲击——这一次是真格的！Tara 领着 C.E.L.L 士兵出现，将 Alcatraz 带到了卸甲实验室。

## 第十七关 MASKS OFF

（纪念品 1 狗牌 1 车钥匙 0 邮件 1）

Hargreave："亲爱的小朋友，我本来想让你失去知觉了事，可惜纳米服不肯合作。我对这种背叛感到遗憾，但我确实别无选择。我需要装甲，也就是你穿的这件特制的纳米服。"

Prophet 的回忆

Prophet："我不明白到底发生了什么……"

Hargreave："你穿着的装甲仿制自 Ceph 的纳米机械。你得回去，Prophet，你是我们唯一的希望。"

Prophet："你这该死的混账……原来你早就知道这一切！你知道纳米服是共生装置，你知道那些外星人对我的手下干了什么好事，你把他们变成了行尸走肉！"

Hargreave："我把他们变成超人类战士。你是士兵，牺牲是必要的。"

Prophet："你骗了我们！"

Hargreave："或许我的确没有把所有真相都告诉你，但我还有什么选择？你又有什么选择？Ceph 就要来了，很快就要来了，你以为一般的士兵能够击败他们吗？这不是一场普通人类能够赢得的战争！这就是未来的情况！现在，死亡只会带来不便而已。用不了多久，我们都会走向灭亡！"

C.E.L.L 士兵："纳米服拒绝拆卸，系统已经过载了！"

Hargreave："阻止他！必要的话杀了他也没关系，但不准损害装甲，只能射击头部！"

C.E.L.L 士兵："干得不错嘛，铁人，永别了。"

Tara 这时突然出现，干掉了周围的 C.E.L.L 士兵。

Tara："你没事了，我是 CIA 特别行动组成员，三年前从海豹部队转调至此。正是我命令你们保护 Prophet 和 Gould，后来你们的小队几乎全灭了。详细情况以后再说，现在 Ceph 已经攻破了这里，我们得把 Hargreave 救出去。这个男人已经疯了，不过他确实是外星科技的研究权威。一百年前他从通古斯卡偷取了 Ceph 的技术，之后他就一直在从事这方面的研究。他是三年前灵山行动的幕后主使，正是他害死了我父亲。他手上有对抗外星人入侵的计划，我们得了解详情。Hargreave 所在的楼层戒备森严，没人能亲眼见到他，你得突破进去。"

剧情结束后按照提示前进，最好先干掉士兵搞一把 M12 NOVA 手枪，套上消声器后会让潜入行动轻松不少。2 楼的弹药箱能捡到狗牌（图 48），3 楼则是 Hargreave 的藏身之处，敌人分部非常密集，推荐借助隐身状态下的消声手枪逐一干掉。推开地图标示的大门，即可看到 Hargreave 的真面目，在这个房间里还能拿到纪念品（图 49）。


■图 48


■图 49

Hargreave："你终于来了，英雄忒修斯，欢迎。如此努力，却没有收获，恩？既然闯进了迷宫，那你一定想在死前见识一下

牛头怪的真面目，这样才算公平。摘下面具吧，我就在这里。”

出现在 Alcatraz 面前的，是一个躺在冷冻仓里的古稀老人

Hargreave：“震惊么？换我肯定会的。如果我是你，我还会乐在其中——心跳突然加速，胃部翻江倒海，多甜蜜的体验啊，可惜我再也体会不到这种感觉了。我走上了 Karl Rasch 拒绝的道路，通往不朽的寒冷之路。一个世纪以来，除了理智，我感受不到任何快乐。我本来亲自穿上 Prophet 的纳米服，接过他为我们带来的外星武器，亲自进入迷宫去对付牛头怪，但是现在……你必须完成 Prophet 未尽的任务。”

Gould：“快离开那里，Alcatraz！”

Hargreave：“不，等等，还有最后一块拼图，拿起桌子上的注射器。没错，就是这东西……通古斯卡连锁反应剂，开启所有大门的钥匙。”

Alcatraz 的纳米服终于进化成为了完成体。

Hargreave：“你以为我把这座城市当做基地，是因为我喜欢这里？”

Gould：“你在等待他们的入侵？为什么你不发出警告？”

Hargreave：“警告谁？全体人类？”

Gould：“看看你的干的好事，老头！他们现在……”

Hargreave：“没错，Nathan！主人回来了，唤醒了系统，点燃了灶膛，对老家进行大清扫，结果在冰箱后面发现了令人讨厌的蟑螂，你能怪他们么？”

此时 Ceph 的运输机已经逼近了 Hargreave 的客厅

Hargreave：“啊，死亡天使终于来了，我等你好久了。成为 Prophet，结果他的武器，为了你的种族，为了人类那自以为是而愚蠢的荣誉战斗吧！”

Hargreave：“所有 C.E.L.L 士兵注意，我是 Hargreave。指挥官 Lockhart 已经死亡，我很快也会步他的后尘，棱柱设施的自爆装置已经启动，实验对象 Prophet 是你们唯一的希望，你们必须和他结束敌对关系，在撤出岛屿的同时对他进行协助。”

客厅火海中的敌人无须理会，直接进入书柜的暗道即可。一路撤离时会碰到障碍物抵挡，按住左摇杆发动蓄力攻击可踢飞箱子，在这个房间还能捡到一封邮件（图 50）。之后充满电流的房间需要开启装甲模式通过，在武器柜可以找到一把强力的高斯步枪。途中碰到的敌人都可以直接无视，一路狂奔即可。


■图 50

Hargreave：“会有死后世界存在么？天使合唱？熔炉？时间一久，人们就会忘记这些谎言，但那个对地狱感到恐惧的孩童却从未消失。说实话，我已经厌倦了死后世界，这里宛如炼狱。像医学样本一样在冷冻剂中漂流了五十年，思想如同鼠辈般在电脑网络中流窜，身体却被困在屏幕和摄像头后面。无法沉睡，无法休息，无法停止思考早已不属于你的世界……如果这就是死亡的滋味，那我认为单纯失去知觉会更好一些。”

Alcatraz 来到了罗斯福岛边缘的大桥，却遭遇爆炸，沉入了水中。

## 第十八关 OUT OF THE ASHES

（纪念品 1 狗牌 2 车钥匙 1 邮件 0）

Gould：“特别行动组？你是 CIA？为什么不早告诉我？”

Tara：“告诉你？Gould，让我喘口气行不？”

Gould：“不过我本来可以帮你的……”

Tara：“恩，没错。如果你想帮我，就找到那家伙。你也清楚，他才是解决一切问题的关键。”

Gould：“不，那套盔甲才是。Alcatraz 加上纳米服，就是最强的武器。那里……是他的信号！”

Tara：“Chino，回到车上，我们找到他了。”

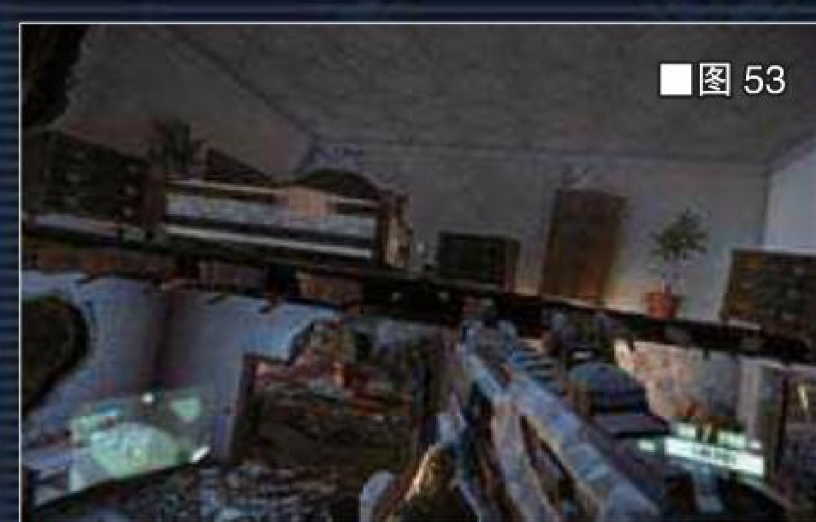
剧情结束后别忙着上车，往前走可以看到三个黄色的桶，在桶后的石板可以找到车钥匙（图 51）。此外，弹药箱旁还能获得 X-43 Mike 微波炮。另一把 K-VOLT 冲锋枪则是特殊的电磁武器，对外星人有麻痹效果，也推荐带上。装甲车上的战斗毫无难度，碰到 BOSS 级敌人发射火箭弹即可搞定。下车后进入大楼，在上去的电梯旁有一个沾满血肉的坏电梯，此处可拿到一个狗牌（图 52）。上电梯后在阳台处打开面甲，标记指定目标，呼叫空中支援干掉敌方炮艇。在该场景南侧一个半毁卧室的床边则摆着一个纪念品（图 53）。按照提示一路在屋顶上前进，可以来到一个温室群，最高温室的房顶躺着一具 C.E.L.L 士兵尸体，可捡到狗牌（图 54）。继续前进来到终点，再次遭遇强烈地震。

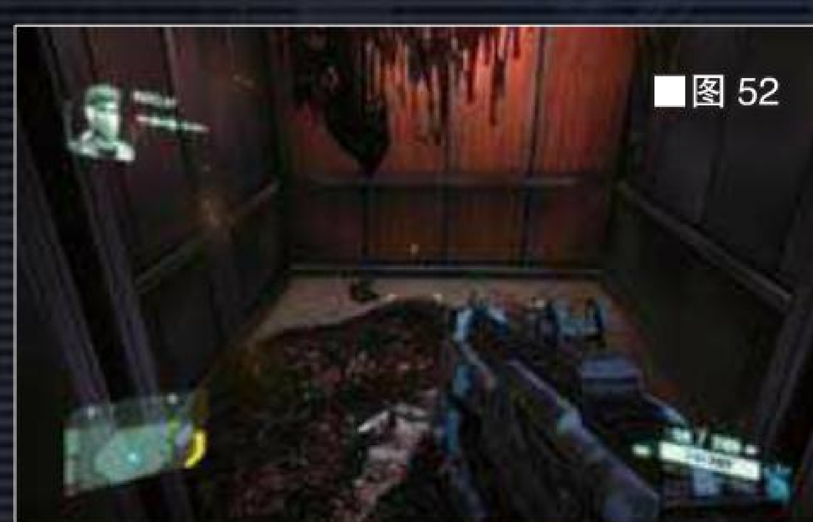
Barclay：“到底发生了什么事？我探测到大规模的地震活动！”

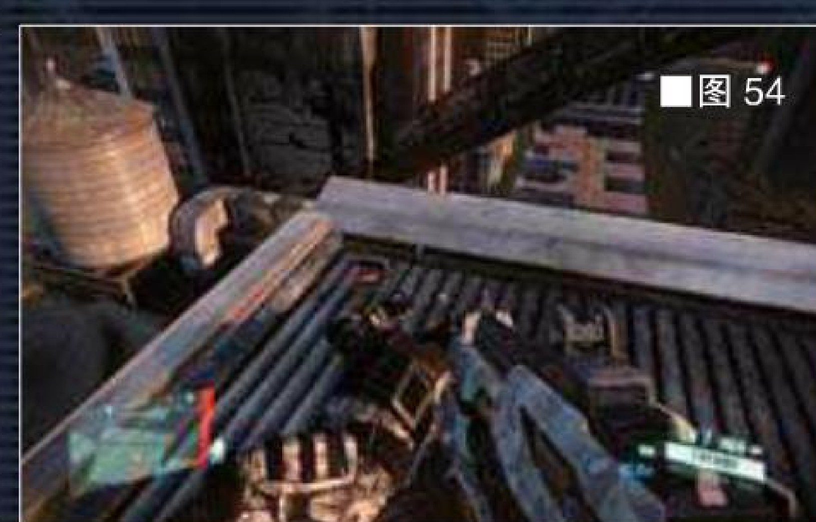
Tara：“长官，你是不会相信的。整座中央公园拔地而起，我们需要运输机和空中火力支援，越多越好！”

Barclay：“了解，我会尽力搜集。愿上帝保佑你们。”


■图 51


■图 53


■图 52

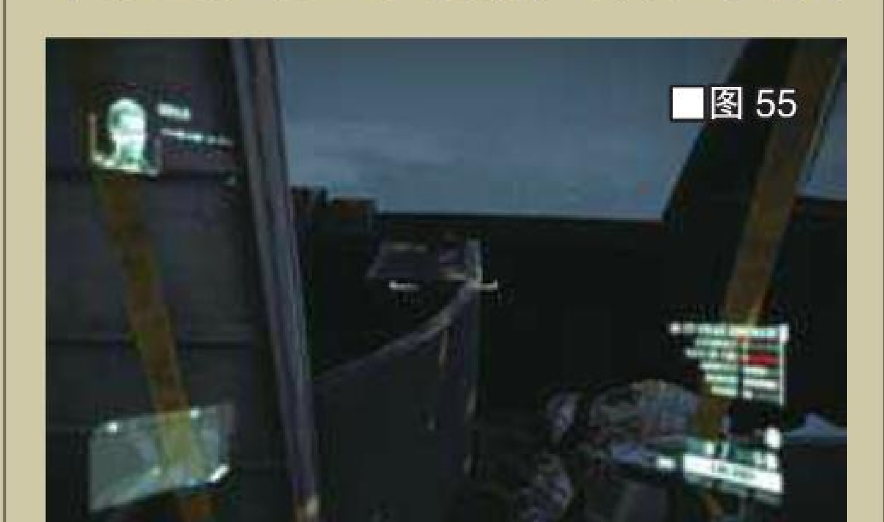

■图 54

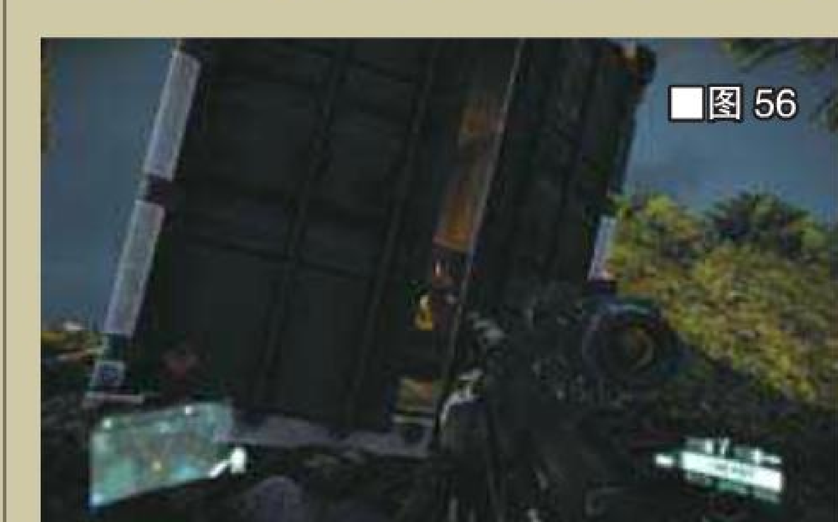
## 第十九关 A WALK IN THE PARK

（纪念品 1 狗牌 1 车钥匙 1 邮件 0）

Barclay：“Alcatraz，你要的空中支援来了。六架收缴过来的 C.E.L.L 直升机，这就是我们的全部装备了。五角大楼已经授权对曼哈顿发动战术核打击，20 分钟后核弹就会降临，你们必须赶快行动！”

沿着道路前行，不久会看到一架公车残骸，里面可以捡到车钥匙（图 55）。继续前行，经过塌方处，用隐身模式的暗杀技干掉三个杂鱼，跳上集装箱，会看到本关的第一个阵地。此处的敌人相当密集，如果玩家已经习得潜入 LV3 的 Stealth Enhance 技能，便可以无视敌人直接跑过去。如果没能学会，那就只能步步为营，把敌人挨个引出来干掉。场景内有多处弹药箱，不必担心补给。搞定此区域后，在半圆形大理石建筑的后方，地图东部边缘，可以在悬崖边上看到一个大门半掩且一半悬在空中的黑色集装箱，透过门缝可看到一个油桶（图 56），使用面甲扫描还能发现里面隐藏着一把 X-43 Mike 微波炮。点爆油桶即可进入该集装箱，能够拿到微波炮和


■图 55


■图 56

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织


■图 57


■图 58

一个纪念品（图 57）。继续前行，在一堆黄色 EMAT 帐篷的下层有一片难民营的遗址，在一个床垫上可以找到狗牌（图 58）。此处的任务与 Dark Heart 一关相同，将袍子设备的脉管逐一破坏。干掉三个脉管后，通往核心设施的管道就会开启，此处会遭遇 4 个隐形 Ceph。这几个家伙看似棘手，实则很好对付。热感模式可探测隐形敌人，使用战术面甲的标记也能让他们原形毕露，K-VOLT、X-43 Mike 都是能够轻松解决他们的武器，C4 和火箭筒的效果也不错。如果玩家没有顺手的武器，也可以进入隐身模式直接用暗杀技把他们干掉。每个隐形 Ceph 值 5000 大元，干掉他们后千万不要忘了打扫战场。最后空降的一批杂兵不必理会，直接走进中央调剂设施，按照提示反复开启装甲模式前进，通关就在眼前。

Prophet：“嘿，死人？腿脚不错。以为我会就此消失么？好吧，我也是这么想的。但是，关于纳米服……Hargreave 说的没错。纳米服改变了一切。Ceph 入侵了我的体内，我必须打破和纳米服的连接，否则会彻底失控。这时，你出现了，在我的面前垂死挣扎。我决定赌一把，给你机会，让你完成我未尽的任务，这是我们最后的希望。看吧，不仅是纽约，不仅是灵山，Ceph 早已埋伏多时，他们在世界各地都展开了行动。今天，我们赢了，但这一切远未结束。你和我，死期未到，我们必须回去，回到需要我们的地方。”

Rasch：“在我面前的就是中央公园的陆战队员么？穿着纳米服的战士？自我介绍一下，Karl Rasch，任你差遣。请问你是？”

Alcatraz：“他们叫我——Prophet。”

## 最高难度要点提示

本作的最高难度为 Post-Human Warrior，此难度下敌人的攻击欲望更强，主角的 HP 和护甲变弱，但敌人配置不变，因此大部分的非强制战都可以使用隐身混过去。即使是非打不可的强制战斗，一般也有陆战队员帮你吸引火力，玩家可以在隐身状态下频繁跑动使用暗杀技搞定外星人，效率极高且无性命之忧。推荐玩家在一周目习得 Nano Recharge 和 Stealth Enhance 后再去挑战 Post-Human Warrior 模式，这两大技能可以让主角拥有夸张的生命力和实用的长距离隐身，让游戏难度大减。本文仅对流程中难度较大的几场强制战进行分析，希望能起到抛砖引玉的效果。

### Semper Fi Or Die

开场的强制战敌人数量不多，可轻松搞定。后期的防御战较为棘手，从正面对轰的难度较大，由于敌人的出兵点是固定的，推荐玩家在敌兵空降前直接绕到他们背后行动，可以使用狙击枪或左轮射击异形的后背，也可以进入隐身模式从后往前将其逐一暗杀。

### Corporate Collapse

室外的大批外星人以回避为主，用导弹轰开停车场大门后直接下车隐身潜入进去，高难度下即使有火力优势也很难同时与一口气空降的这么多异形抗衡。大楼内的潜入战也必须稳扎稳打，装备有 K-VOLT 的敌人会清空主角的能量槽，一旦被固定机枪盯上也很难脱身，在隐身模式下使用 M12 NOVA 消声手枪将敌人逐一干掉依然是最稳妥的战法。上楼后的强制战，敌人在赶到大厅前是不会知道主角位置的，可以进入隐身状态守株待兔。最后对机甲的 BOSS 战打法和普通难度相同，只是危险系统更高，对自己的技术没有信心的玩家可以考虑以掩体为中心和 BOSS 打游击，毕竟此战弹药充足。

### Terminus

敌人的进攻欲望比普通难度更高，开场便会爬上高台，死守机枪点的意义不大，灵活跑动才是王道。BOSS 打法与之前相同，只是需要小心周围杂鱼的黑枪。最高难度下 BOSS 释放 EMP 的频率明显变高，如果没能在开场一鼓作气解决掉 BOSS，就需要做好进行游击战的准备。

### Power Out

时代广场的战斗推荐使用隐身模式在场景内大范围跑动，见到敌人就主动绕到背后进行暗杀，有 NPC 队友帮你吸引注意力，这种战术基本是没有性命之忧的，效率也很高，干掉敌人后的能量回复也可以保障长期隐身跑动的消耗。BOSS 则推荐使用小屋内的 Jackal 散弹枪和 C4 炸弹迅速解决。如果开局不顺，就需要以小屋为中心展开游击战消耗。

## 单机成就难点解析

### Close Encounters

暗杀 25 个敌人，注意必须用特殊的暗杀技（Stealth Kill）干掉敌人才算数，隐身状态下使用枪械、普通肉搏攻击或投技杀敌是不会算进累计数目的。

### The Tourist

找齐所有纽约纪念品，参见前文攻略即可。

### Fastball

使用投掷物砸死 10 个敌人，抄起身边的日常物品向敌人扔去即可，注意这些物品的攻击力都比较低，推荐挑落单的人类士兵下手。

### Death Grip

按住 X 键抓住敌人喉咙后，再按 RT 键扔出，以这种方式干掉 10 个敌人。

## Popcorn

使用 X-43 Mike 微波炮干掉 20 个敌人。游戏一共有 4 次使用这把武器的机会。Dark Heart 关中在地铁可以捡到这把武器，Masks Off 关中见到 Hargreave 真身的大厅里，在冷冻舱右边的柜子内锁着一把微波炮。需要注意的是必须在注射药剂的剧情动作前取得这把武器，否则主角晕迷后，冷冻藏的大门就会关闭。Out of the Ashes 一关开篇在上车前能在路边的弹药箱处捡到一把，最终关 A Walk In Park 收集纪念品的集装箱里也有一把。

## Two Heads Are Better Than One

一枪干掉两个敌人，选择有 C.E.L.L 士兵的关卡，携带狙击枪在隐身状态下潜入敌群，耐心走位，寻找敌人重叠的机会，不难达成。

## Blast Radius

一个手雷干掉 3 个敌人，可以达成目标的地点有很多，推荐 Second Chance 关中在地铁初次遇到外星臭虫的场景，有一个倒霉的 C.E.L.L 士兵会被 3 个臭虫缠住，把手雷招呼过去即可。

## Headhunter

连续爆头杀死 4 个敌人，装备带有消声器的手枪，潜入后爆掉四个倒霉蛋即可搞定。

## Death Slide

在滑铲中杀死 5 个敌人，推荐装备霰弹枪攻击人类。

## Food for thought

Second Chance 关装甲模式教学过后的屋顶，挂着一个甜甜圈招牌，射击招牌让其倒下砸死敌人。让甜甜圈砸爆汽车炸死敌人也可获得相同效果。



## Hole in One

Dark Hearts 关需要解决三个外星设施，最后一个设施旁的水坑里有一个黑漆漆的洞，将周围的敌人引过来，使用投技抓住，扔进去即可。



## Band of Brothers

Semper Fi or Die 关在第一阶段的战斗中保证每一个队友的存活，没有窍门可走的成就，只能让主角开装甲模式顶在前面冲，才能吸引敌人的火力，对操作技术和运气都有一定要求。

## Literary Agent

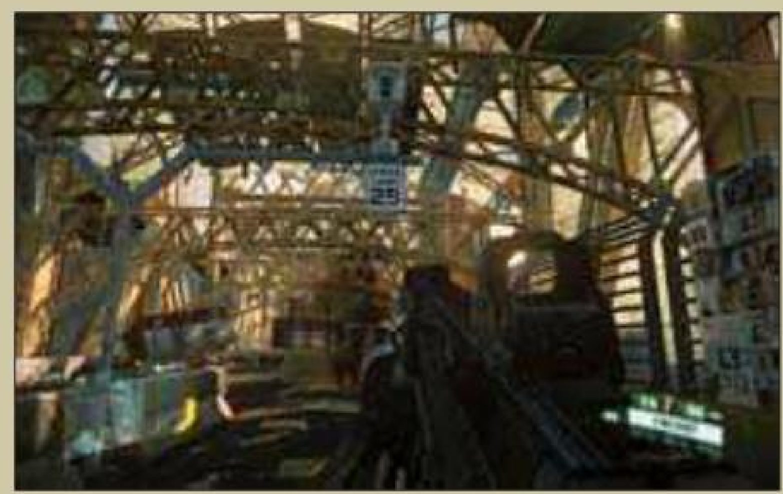
Train to Catch 一关中，进入被烈火包围的图书馆后，用面甲扫描全部书籍即可。

## Stealth Assassin

Eyes of Storm 一关在不被敌人发现的情况下拉动电闸，对玩家潜入技术的一项考研。除了擅用隐身模式外，熟记地形也是必不可少的。如果玩家初次挑战感到有压力，可以在获得 Stealth Enhance 技能后利用隐身状态下的长距离跑动轻松达成。

## Speeding Ticket

游戏的部分公路设有监控摄像头，在玩家以奔跑状态经过时会被摄像，并开出一张超速罚单。获得 10 张超速罚单的难度并不高，只需记住在没有敌人的开阔地带保持奔跑即可。



# 剧情解惑

## Ceph 从何而来?

虽然被民众称做外星异形，但 Ceph 其实是地球土生土长的物种。它们属于头足纲动物（Cephalopoda），是鱿鱼的近亲。早在人类进化完毕之前，Ceph 就已经在地球建立了发达的文明，并展开了宇宙移民。随着时间的推移，大部分 Ceph 离开了地球，只有少数部队驻守母星，等待着被唤醒的那一刻，世界各地的 Ceph 建筑也随之沉入了地底。几千年后，人类完成了进化，成为了地球的新一任主宰，但他们对 Ceph 的存在一无所知。1908 年，Ceph 派遣战舰返回地球，意图唤醒母星沉睡的族人，却不慎坠毁于俄国，引发了通古斯卡大爆炸。2020 年，Ceph 再次派遣舰队来到地球，并在太平洋的灵山岛站稳了脚跟（此为初代《孤岛危机》剧情），以此为基地，向全世界地下沉睡的军团发出觉醒的信号。美军派遣航母战斗群来到灵山，惨遭全灭，只有 Prophet 等身穿纳米服的顶尖战士幸存了下来。2023 年，沉睡于地下多时的 Ceph 陡然发难，它们浮上地面，释放袍子病毒灭绝人类，并以人类融化的尸体为材料，制造了大批强悍的傀儡军团。Ceph 族本体在《孤岛危机 2》的流程里并未登场，在 Prophet 回忆中的“CONSTELLATION”影像里，那些一闪而过的蓝色生物，才是 Ceph 人的真身。

## Hargreave 是何许人也?

Jacob Hargreave 是美国一位中产阶级家庭的继承人，出生于 19 世纪末。1908 年，他在通古斯卡窃取了 Ceph 的科技样本。了解到一切真相后，Hargreave 与合伙人 Karl Rasch 创立了 Hargreave-Rasch 生物科技集团和子公司 CryNet，专注于外星科技的研发。Hargreave 在晚年利用 Ceph 的科技将自己的肉体陷入长期冷却状态，精神则转移到了计算机网络系统。但据他所言，Karl Rasch 拒绝了这种做法，在年岁已高时选择了自然死亡。然而，在游戏的结局中，Karl Rasch 却和主角 Alcatraz 建立了联系，暗示着他也和 Hargreave 一样走上了永生不朽之路。

## 纳米服的真相?

纳米服是由 Hargreave 旗下的 CryNet 公司研制的动力装甲，其技术源于 Ceph 的纳米机械。Hargreave 将这套盔甲交给了美军陆战队，在 2020 年的灵山行动中，纳米服士兵的战功相当显赫，证明了使用这套装备对抗 Ceph 的可行性。由于二者科技师出同门，因此纳米服时常与外星机械产生干扰或共鸣。以这次行动收集的数据为蓝本，Hargreave 迅速研制出了第二代纳米服。第二代纳米服的战斗力比初代更强，但它最大的意义在于提高了与外星设备的兼容性，穿着此盔甲的人类士兵可以被 Ceph 建筑识别为同类，实现操作外星兵器的可能。在游戏的结局中，主角 Alcatraz 进入纽约外星中心的袍子发射器，逆转了袍子的基因代码，将这些灭绝人类的病毒变为歼灭 Ceph 的最终兵器，通过这种以毒攻毒的方式瞬间全灭了纽约的外星部队。



# Knights Contract

通关时间 10 小时左右
全成就 40 小时左右

文 ZHR 美编 NINA

游戏的优点需要到后期才能发觉，由于杂志的篇幅有限，没能将游戏的所有流程以及隐藏要素一一列出。借着这次专辑的机会，终于能将《骑士契约》的流程攻略、收集要素以及成就指南全部刊出，相信一定会对喜爱本作的玩家有所帮助。

| 骑士契约 | | NBGI | 动作 |
|---|---|---|---|
| X360 | Knights Contract | | 美版 |
| | 2011年2月22日 | 1人 | 59.99美元 |
| | 无对应周边 | | 对应玩家年龄：15岁以上 |



## 系统说明

### 主角说明

主角没有体力槽，拥有不死之身，可惜主角体力实在太差，挨不了几次打就跪下了。跪下以后虽然可以使用垂死攻击，但动作实在过于缓慢，不如连点 A 键直接满血复活才是上策。主角在被打跪下之后再挨一下会被彻底放倒，这个时候只能一边看着魔女被敌人摧残，一边拼命的连续按 A 满血复活，往往主角好不容易爬起来，魔女已经升了天，实在是让人恨得咬牙。不过主角趴下以后虽然不能自己攻击，但可以让魔女发动一些困住敌人的魔法，争取时间来再战 300 回合。主角虽没有体力槽，但有可以变身的能量，魔女体力下排的蓝色能量一满，按住 LT+X 键主角便会“现出原形”，此时时间停止，敌人任主角一顿狂轰乱砍之后无任何打击效果，待等到时间一结束敌人则瞬间全部归了西，犹如 DIO 的替身“世界”一般厉害。

### 魔女说明

魔女是玩家在游戏中需要保护的第一对象，魔女有体力槽，只要魔女一死，游戏立即 GAME OVER。不过游戏为玩家准备了“抱妹”系统，只要靠近女主角按住 RB 抱起魔女，她就会神奇的开始恢复体力。游戏的女主角绝对是游戏中的第一拖油瓶，由于 AI 过低的原因，我们经常走着走着就听到她在背后凄惨的叫声，等主角扭头掏出家伙准备和敌人拼命时才发现她只是被场景给卡住了……在战斗中我们的女主角不会选择任何的安全地带，基本上就是敌人在哪她在哪，哪里危险她去哪。所以我们在战斗中需要时不时的按 RB 键确定她的位置，将她抱到安全地带。危急时刻还要一直抱着她满场跑回血。不过人家也不是每次都吃这套，经常出现她打上瘾了不让你抱的现象，我们只有走到她身边，一直按住 RB 等她主动跳入怀中。



# 魔法说明

魔女的魔法多种多样，初始的四种魔法和后期拿到的两种都可以在菜单中原魔法的下面按 X 进行两次升级，升满之后无论范围还是攻击效果都有质的飞跃，不过需要等待发动时间也会被延长，玩家可以装备“英知之文章”来缩短等待发动魔法的时间，非常实用。隐藏魔法和部分魔法是不能使用终结技的，这对全 S 评价收集很不利，玩家需要注意。



## Mag Mell's Rose

后面简称藤条魔法，初期不怎么实用，但升满后有长时间的束缚敌人效果，范围很广，还很容易打出 S 评价，主角“跪下”以后让魔女发动一个藤条是扭转局面的不二方法。

## Vlad's Impaler

后面简称突刺魔法，攻击力不错，可以将敌人打到一定的高度，把浮空的敌人直接戳死。对部分 BOSS 可以速杀，满级之后连续突刺有较强的持久性。

## Colchis'Trap

后面简称陷阱魔法，对付回避力高的敌人有很好的作用，不少 BOSS 必须使用这个魔法将其困住来鱼肉，所以建议早日升满。升满后在群体战斗中对敌人有很强的牵制力。

## enoch's hammer

后面简称拳头魔法，初期攻击力很强，可以把空中的敌人直接砸下来。升满后攻击力一般，多用来打出敌人的硬直。所幸此招即便满级所需发动时间也不长。

## Halifax's Blade

后面简称镰刀魔法，在初期有最广阔的攻击范围，但发动后收招速度过慢，影响了其实用度。二级镰刀改为蓄力竖砍，攻击力方面有足够保障。满级将镰刀扔出去距离虽远，但攻击力并不理想，追求单发攻击力的话不如直接使用二级镰刀魔法。

## Maar's Lance

后面简称标枪魔法，标枪魔法绝对是游戏中的最强魔法，此招除了拥有极强的攻击力外，在升满后还会有连续的追踪效果，非常凶猛，不少 BOSS 全中这招几乎会被秒杀！一定要早日升满。缺点是必须有主角在的情况下单独发动，以及不能和其他魔法同时发动，而且不能使用终结技。

## Tannhauser's Illusion

后面简称幻影魔法，此招发动以后主角会自带幻影多段攻击，等于变相增加攻击力。对不少吃物理攻击的敌人有特效。

## Elizabeth's Fangs

荆棘魔法，范围广是这招的优点，可惜攻击力实在太低，好在所需发动时间较快而且对空。

## Fafrotskies Rain

生成一个类似炸弹的魔法在敌人周围之后爆炸，范围与攻击力都一般，在后期并不实用。

## Hildebrand's Sword

发射多个类似跟踪弹的光球攻击敌人，多名敌人的时候有不错的打击效果，不过攻击力过低使其失去了实用性。

## Kaspar's Rifle

机关枪魔法的最大优点其实是牵制力较强，被这招打住的敌人不能行动，可以途中掺杂其他（比如突刺魔法）魔法来增加攻击力。

## Spirit Cannon

大范围的圣灵炮攻击，攻击范围和攻击力都堪称一绝。可惜需要取得的方法比较苛刻，在取得以后游戏基本没了什么挑战性。



# 终结技

组合攻击是本作的亮点，主角与魔女的组合技能攻击力与华丽并进，是刷高评价的不二方法。使用方法是主角用普通攻击将敌人打成赖死，然后使用魔女攻击之后画面会出现按 B 键的 QTE，成功之后便可华丽的将敌人终结。不过要想每次使用出终结技需要一定时间的适应，因为终结技出现的时候我们通常都在用主角的普通攻击猛磕敌人，冷不丁冒出的终结 QTE 总是容易让人错过，建议玩家可以在每次使用魔女攻击之后稍停一下，这样就不容易按错了。



# 难度说明

1. 游戏有 5 种难度，分别是 EASY，NORMAL，HARD，VERY HARD，HELL，其中 HELL 难度需要 VERY HARD 难度通关。每个难度下的各项能力和道具都可以相互继承，非常方便。游戏中每个角色都有三套隐藏服装，造型会和之前有较大区别。NORMAL，HARD，VERY HARD 通关即可解锁全部服装。高难度下除了敌人攻防能力的上升外，还会提升 QTE 的难度，HELL 难度下几乎没有反应时间。正常情况 HELL 难度推荐玩家将魔法练至满级再挑战。

# S 评价说明

要取得游戏中最强魔法，就需要将每关都打出 S 评价。决定评价的要素很多，分别是时间、杀敌数、战斗评价、接关数。其中战斗评价以连技为标准，并且根据最后是否有使用终结技而评判。藤条魔法升值满级以后最容易打出 S 级评价，所以追求高评价的玩家一定要将这个魔法装上。





# HELL难度流程攻略

## 第1关 Death-Ridden Town

HELL难度下的第一关由于没有魔法使用，所以打起来还是挺吃力的，敌人HP非常厚实，不过好在倒下了也没关系，比较耗时罢了。前行至魔女加入，有了魔女以后可以尽量多使用藤条魔法打出S评价。初玩的玩家遇到有盾牌的敌人，需要先用魔法将敌人的盾牌击破。沿路上的敌人都比较弱，刚上手的玩家可以熟悉一下魔女和主角的终结技使用。在对付BOSS前的僵尸杂兵那里使用一个藤条魔法，很容易打出S。往前不久即可遇到本关的BOSS。



### BOSS 战

**HELL难度推荐装备：满级陷阱 满级标枪 机关枪 满级突刺**

由于是第一关的BOSS，所以没什么难度。初次打这个BOSS的玩家应当小心其跳到场景外的冲撞攻击，有时会直接将玩家撞出场景外，下面有大批骑士兵在等着，非常难缠。尽量在BOSS冲撞前翻滚，或者找个安全的地方躲避。在和BOSS的肉搏中可以多使用陷阱魔法将其困住后鱼肉。如果是多周目已将魔法升满的玩家，直接使用陷阱魔法后扔标枪即可非常快捷的干掉BOSS。



## 第2关 The Knights Contract

一开始即陷入追逐战中，BOSS停下以后千万别犹豫，继续移动，否则BOSS会飞快的冲向你，随即GAME OVER。在拐角的地方有个道具，速度快的话取得之后立刻按A可以躲避BOSS的冲撞。在第二段追逐战完后与BOSS开打。



### BOSS 战

**HELL难度推荐装备：满级陷阱 满级标枪 机关枪 满级突刺**

这个恶心的BOSS除了会喷火外没什么能耐，初次打这个BOSS的玩家可以连续攻击其尾巴，另外还要看准时机翻滚躲避BOSS的攻击。如果是高难度下多周目已经有满级标枪魔法，则两枪就能要它命。BOSS爬到楼上的喷火尽量与其保持距离，跳下来仍有攻击判定，要小心。

## 第3关 The Frozen Forest

将杂兵全灭之后击破冰向地图右下进发，战斗完之后从平台下去。剧情之后遇到狗形敌人，多使用标枪魔法配合普通攻击即可。和狗战斗完后向着地图右上方前进，沿途全灭敌人之后会发生主角将桥砍断的剧情。之后需要帮助倒霉鬼米卢克鲁斯。由于桥被毁了，我们只能走其他道路。返回之前的瀑布和狗战斗完之后进入旁边的洞穴中，会遇到大型僵尸敌人，这种敌人的血非常多，我们需要将目标对准它的弱点核心处攻击。在对其进行一定程度的打击之后可以让其倒地，对着弱点猛轰即可。出洞口之后即可来到桥的另一端。前行将敌人全灭后爬上藤条，结束完最后几场战斗之后本关结束。



## 第4关 Finding The Ice Lord

本关舞台仍然在雪原上，在前行不久后又会遇到大型的僵尸敌人，用之前的方法消灭。之后会发生主角和魔女走散的剧情。主角单独行动的场景HELL难度建议按Y键将敌人全部打出场景






外，省时省力。走地图右边进入冰窟。向地图上方前进，高难度下主角单独与敌人较量比较吃力，推荐 XXX ↓ Y 将敌人挑空之后追击，以及多使用投技。在单独对付狗的时候使用 XXXYY 的方法可以将狗打至倒地状态。爬上藤条继续走，在解决最后几个骑士杂兵后终于找到了魔女。

之后从右边的洞窟进入。跳下来有记录点，从记录点右边前进，进入发黄色光的区域，高难度下遇到两个巨型僵尸，难度不高，可以使用必杀技直接消灭。登上山顶本关结束。

## 第5关 The Serpent's Den

一开始的大头蛇会使用大范围的冰冻魔法，正面迎击的话很容易被冻住，建议躲在旁边使用远程魔法。前行不久就会遇到本关的 BOSS。

### BOSS 战

**HELL难度推荐装备：满级拳头 满级标枪 机关枪 满级突刺**

第一回合需要和 BOSS 的一条蛇交手，有个可以将其秒杀的方法就是看准它将头拍下来的瞬间，翻滚躲避之后直接一个满级标枪魔法即可。满级的标枪魔法在地面全部判定打到 BOSS 身上即可直接解决第一回合。

第二回合一开始以躲避两条蛇的进攻为主，如果是 2 周目有投枪魔法的话可以不用等 BOSS 亲自过来就给她重创。蛇的攻击以喷寒气这招最为厉害，中招之后要连续摇左摇杆否则会被一击必杀。BOSS 出动后是攻击的最好机会，多用魔法和攻击的配合将她打倒即可。




## 第6关 A Town Ablaze

本关地形较为复杂，尽量多开地图否则容易找不准前行的方位。干掉第一批敌人之后往地图右下角进发。在下面有水的场景，先走到左边对着机关按 A 关闭水闸，再从下面有水的台阶下去。下去之后向地图




左边进发。首次遇到飘在空中的飞行敌人，对付这种敌人使用后期拿到的标枪魔法最为有效。另外部分魔法也有不错的对空效果，比如从上面砸拳头的魔法即可直接将这种敌人砸下来。如果这种敌人在低飞的情况下，则不少招都可以直接对其造成伤害。

前行不久会遇到需要救米卢克鲁斯的剧情。从地图上方前进，进入开启的大门对付一个巨型石头敌人。这种敌人除了血多之外无任何长处，普通攻击对其无效，需要在发动魔法后夹杂普通攻击。敌人在受到一定程度的攻击后会露出核心，这是攻击它的最佳时机。最高难度下只需使用机关枪就可以直接将其核心打出，之后一个标枪魔法就可以送它归西。干掉这个敌人后从场景左上方的平台跳下去，开启水闸放水，之后回到米卢克鲁斯处。剧情过后主角习得标枪魔法，需要用这招将上面漂浮的杂兵干掉。继续前进，向地图左边的下水道前行，来到地图上方，走了一会儿会遇到另一个巨石敌人，有了标枪魔法对付它容易多了。躲过火焰石头后往地图下方进发，爬上藤条后进门，将水闸打开，这样通往本关终点的路就可以走了。下去之后上右边的阶梯，过桥之后结束本关。



## 第7关 The Burning Tyrant

干掉一个巨石怪后向上进发，过程中注意不要掉下去。其实一路上的敌人都是可以回避掉的，不过为了 S 评价，还是尽量战斗为主。登上顶即可遇到本关的 BOSS。

### BOSS 战

**HELL难度推荐装备：满级陷阱 满级标枪 机关枪 满级突刺**

BOSS 第一形态在地面上，即使是最高难度使用满级标枪魔法也能打掉大半的血。第一次打的玩家使用一级标枪也可以直接将它打晕。BOSS 起飞之后在天上攻击玩家都会有明确的落点提示，



抱着魔女多积极移动即可。BOSS最后的下落范围较广，且视角并不理想，躲起来比较困难，可以在最后看准时机按翻滚。女主角在岩浆中只会傻站着，躲避BOSS攻击的时候还是抱着她为好。

与岩浆BOSS第2回合的较量难度同样不大，BOSS最猛的招式非地面十字岩浆莫属，这招在地面上的岩浆短时间之内不会退却。BOSS后期会给自己加火焰防御，普通攻击会被弹开，只有使用魔法才能奏效。几个回合之后BOSS会跳到场外投标枪，由于同样有明显的提示所以躲起来毫无难度。不过有时候可能会因为BOSS的十字岩浆将视线挡住，中了这招之后还会被打出场外GAME OVER，十分恼人。还是需要多移动，尽量不要靠边站位比较好。



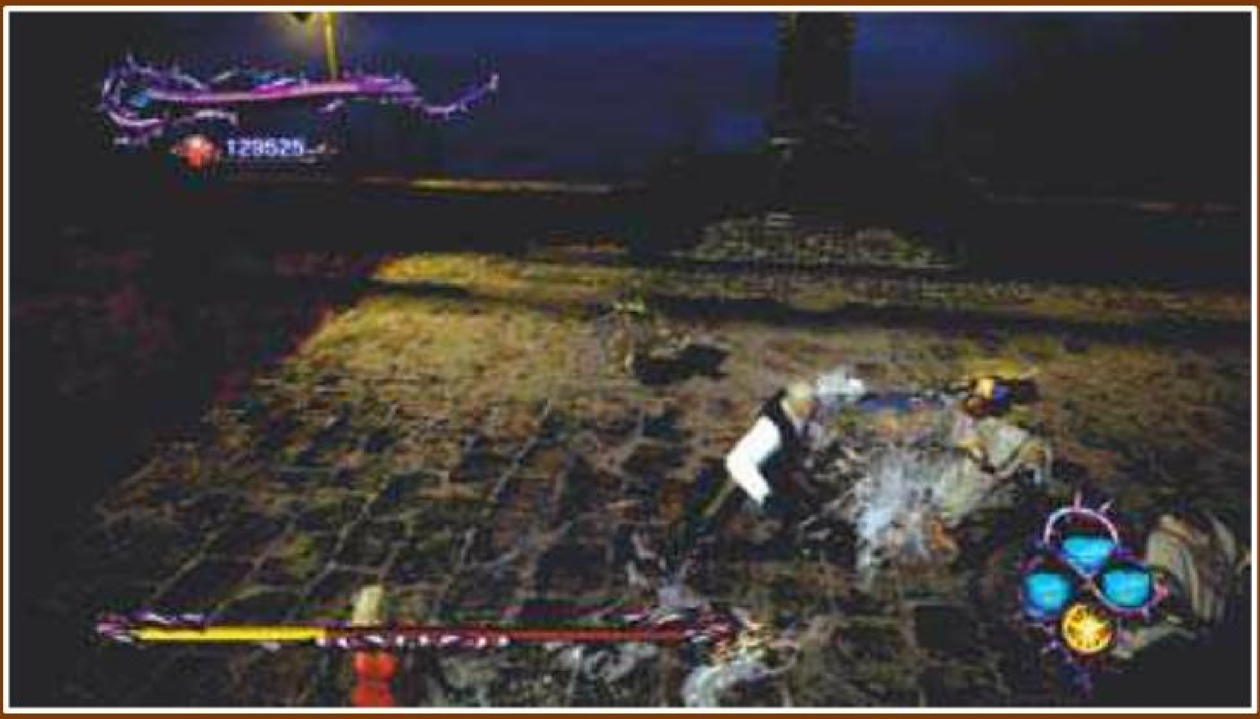
## 第8关 He Who Desires Eternity



本关一开始会有一个出兵点，其实这个出兵点的僵尸敌人并不是无限出的，我们提前将其消灭可以减少敌人的数量。每次见到出兵点时都应该优先击破，可以以强力的标枪魔法为主，总之一上来就集中攻击，速战速决。第二个场景的两个出兵点也是同样的方法，相比起之前第一个点同时5个敌人出现，这里虽然拥有两个出兵点，但一次只有4个僵尸攻击玩家。全灭敌人之后迎来本关的BOSS战。

### BOSS战

**HELL难度推荐装备：满级陷阱 满级标枪 机关枪 满级突刺**



这个BOSS回避力非常高，你攻击的时候他会不断的往后退，我们的目的就是不能让他有退路，使他退无可退即可攻击到他。除了把BOSS往墙上逼以外，还可以在某个地方设陷阱，然后逼他退到陷阱上自投罗网。当然陷阱如果已经升满了的话就更简单了。满级的标枪即使不配合陷阱魔法也足够轰他大半管的血了。HELL难度下他使用分身之后攻击力比较猛，但是有了满级陷阱魔法配合终结技这些分身只是加血道具而已。

## 第9关 The Entangled Castle



一开始先往地图右边进发，进入城堡。消灭几波敌人之后在地下水路会遇到蜘蛛敌人。小蜘蛛体力较少，群体行动数量较多，且回避力很高，投技对其无效。应该以大范围的攻击魔法为主，陷阱魔法为首选，满级的标枪魔法在地面的多段判定也足够全灭蜘蛛。在最后的房间消灭完几个蜘蛛后，从右边的门出去。从地图左上方有藤条的地方爬上去，之后即可开启通往上方的桥梁。下去之后顺着另一个藤条爬上去，进门。

来到城堡二楼，向右边走。进入大厅后米卢克鲁斯又被绑起来了，要救他需要先从地图下面的楼梯上去，对着被蜘蛛围攻的克鲁斯扔一个标枪魔法。如果是二周目，使用机枪魔法也可以击退蜘蛛敌人。从地图另一边的楼梯也可以上去，不过需要多战斗一场。时间方面可以不必担心，绰绰有余。救完米卢克鲁斯后调查大厅中央楼梯上方的开关，之后返回地图左边，途中之前不能打开的门这次会因为剧情得以开启。注意，如果没有调查大厅的开关则不会发生剧情。手持锤子的骑士敌人会挣脱陷阱，要小心。

下行至最底层有水的地方，先爬上地图右上方的梯子将水闸开启，再下去将开关打开，之后返回大厅开门上楼。在礼堂和几个骑士的战斗建议先将几个飘在天上的敌人干掉，否则会妨碍我们。之后从旁边的门出去即可过关。



## 第10关 Furious Lighrning

第一次和雷神的较量除了等待机会爬到他的拳头上抽它外，还可以使用标枪魔法和机枪魔法远程对它造成伤害。

击退BOSS后进城堡，前行不久后会有BOSS的拳头在杂兵战中干扰玩家，尽量将敌人引到挨不到拳头的地方全数击破。继续往地图左上走，在几次上楼的过程中会被BOSS的一拳砸下去，下去之后对付几个杂兵对取得S评价所需的杀敌数有所帮助。



## BOSS 战

**HELL难度推荐装备：满级标枪 幻影攻击 机关枪 满级突刺**

最高难度下对付雷神要清楚它的几个动作，基本招式都会有一个预判。横扫最容易躲过，砸下来的拳头记住在砸下来之前可能会有个假动作，别被骗了，HELL 难度躲不开的话十有八九就跪下了。最具威胁的还得是 BOSS 的直突拳，虽然威力不大，但有一定几率会将玩家打出场外直接 GAME OVER，十分阴险。BOSS 攻击力过高，不管魔女让其单独行动的话很容易就被一击必杀，所以还是以抱着魔女躲避 BOSS 攻击为主。攻击方面还是推荐在其砸下来拳头之后对着拳头一顿暴打，让 BOSS 的头直接低下来发动幻影攻击比较快捷。最后别忘了使用突刺魔法配合终结技。

## 第 11 关 To The Unforeseen Future

本关在与 BOSS 开战前会有一场与最强杂兵黄金骑士的较量。其蓄力斩最高难度下绝对一击必杀，且血厚无比，砍起来没什么硬直。陷阱魔法对其有不错的牵制作用，在看到其蓄力时最好马上打断，如果熟悉黄金骑士的招式，也可以看准时机闪开。个人建议最好最快捷的方法还是直接放个魔女必杀，或者变身来砍，这样既快捷又安全。




## BOSS 战

**HELL难度推荐装备：满级突刺魔法，机关枪魔法，满级标枪魔法和陷阱魔法，满级藤条魔法备用。**

战斗一开始先给蜘蛛来一记标枪，最少轰掉它两管血，之后配合机关枪魔法下连放突刺和陷阱基本上 BOSS 就只剩下半管血了。BOSS 跳到墙上以后使用头发攻击之后会有 QTE，如果是最高难度下基本就别指望提示出现后输入正确了，与其不按，蒙一个还有 4 分之一的概率蒙对。BOSS 最厉害的攻击是在墙上召唤小蜘蛛，之后会有两种模式，一种唱歌无法使用魔法，另外一种则会扰乱玩家的操作。前者不能使用魔法的话相当麻烦，建议在 BOSS 唱歌前就提前放一个陷阱等小蜘蛛出现，然后再扔个标枪魔法能打掉不少蜘蛛。蜘蛛围攻时要多抱着魔女往有陷阱的地方跑，多利用锁定消灭敌人。后者虽然操作会变反向，但可以使用魔法要方便很多，玩家可以使用陷阱魔法和藤条魔法消灭蜘蛛，魔法不能用了就抱着魔女跑一会儿，千万不要待在原地让敌人打。全灭小蜘蛛后继续对着 BOSS 猛轰即可，打的快的话基本上 BOSS 使不出召唤小蜘蛛的招式就可以干掉它了。



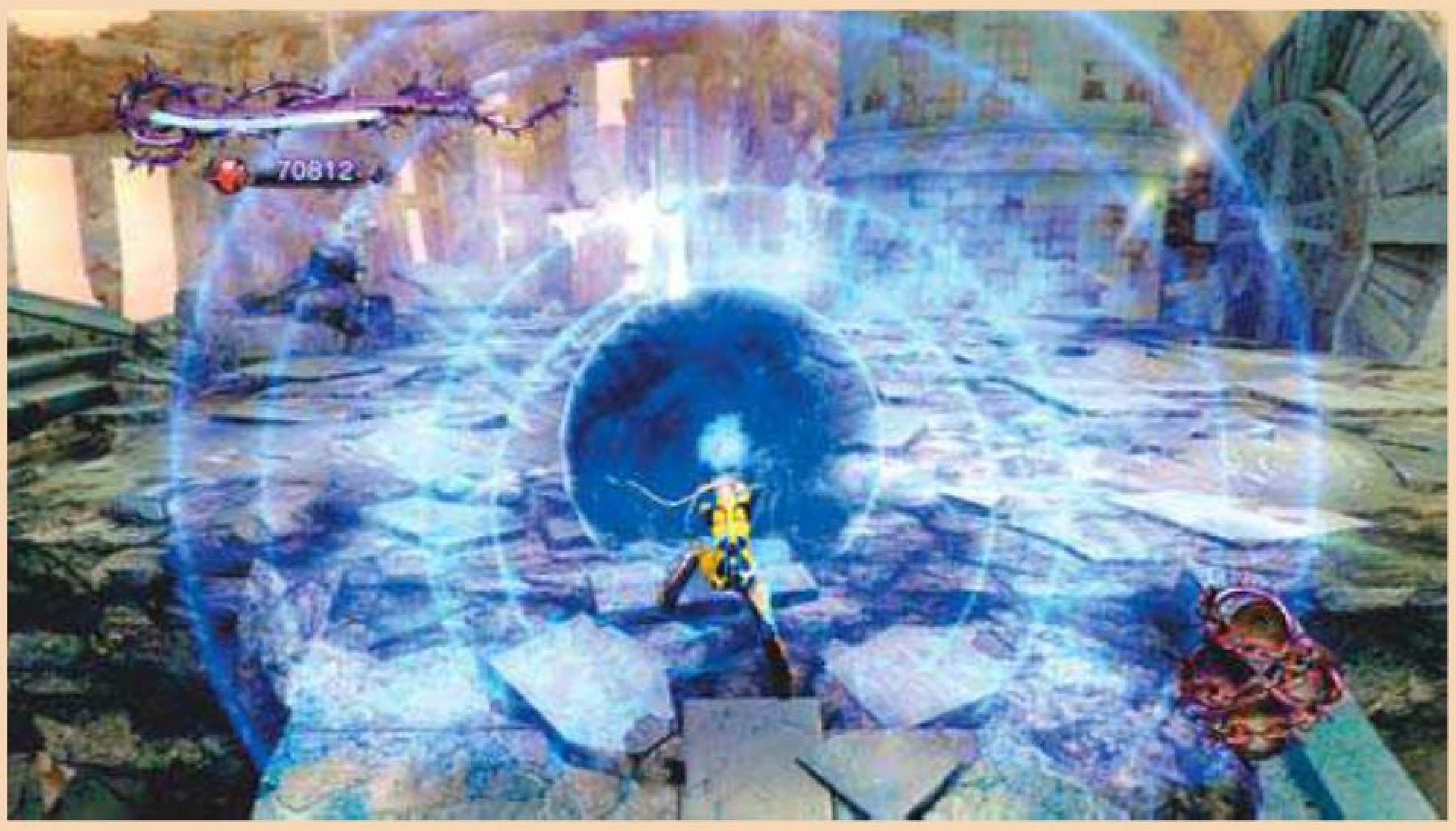
## 第 12 关 The Witch's Enclosure 1




主角需要和面具男米卢克鲁斯合作，这个角色所有招式都非常弱，不过有一招 RT+Y 的冰冻攻击非常厉害。发动后会将敌人冻住，大部分敌人都会被一击必杀，面具男单凭这招就可以赢过魔女，最高难度下绝对是杀敌的不二方法，这一路上主要就是使用这个方法消灭杂兵，不过需要注意有盾牌的兵需要按 RT+X 先将对方的盾破掉才行。

本关一开始在干掉几个敌人之后便会进入黑洞的另一个空间，这个洞相当于穿梭孔，会把你传送到之前关卡的一个场景。杀掉敌人往前走，会有魔法阵挡住了去路，这时候需要回之前地图左边的场景杀掉杂兵拿到解开封印的石头才能通过。之后向地图右下角走，在拐角处有黑洞可以将我们传送回去。存档之后继续前行会遇见漂浮在天上的敌人，只要使用锁定后的 RT+A 即可将它们击破。之后走到有封印的地方，进旁边的洞中会与两条狗交战，最高难度的话会出现 3 条。冰冻对狗无效，米卢克鲁斯的 RT+X 全部命中的话可以打掉狗相当多的血，两刀就能捅死一只狗，这招是本战的主力进攻方式，不过命中率实在太低，我们还需要用普通攻击辅助，XXYY 是不错的选择。使用这招可以将狗直接打倒在地，然后迅速让米卢克鲁斯上去捅，运气好的话能捅到。还有一个时机是主角被狗咬住需要挣脱的时候。在同时对战 3 只狗的时候场面非常混乱，尽量在第三只出来的时候干掉一只。主角跪下或趴下以后记得使用 RT+B 让米卢克鲁斯乱跑，这样可以让他多活一阵。战胜狗之后会取得石头前往下一个场景。下一个场景一开始会被黄金骑士追杀，玩家要小心它的蓄力攻击，满血状态下也会被一击砍趴下，它出招时会摆 POSE，要迅速翻滚躲避。

## 第 13 关 The Witch's Enclosure 2




女主角单独行动，需要将几个必须有男主角才能发动的魔法换掉。推荐使用藤条，陷阱，突刺和拳头。前面几场杂兵都可以用陷阱魔法之后连续使用 Y 键追击将敌人打出场外，省时省力。

进入黑洞后又被传送回之前的场景，走阶梯来到上面有机关门的地方，看准时机过去。之后会有战斗，由于这个场景的敌人不能被打出场外，所以我们需要使用女主角的另一主力技——波动炮。此招需要按住B蓄力，且范围较小，但攻击力极高，配合陷阱魔法或者藤条魔法以后绝对是杀敌利器。这里的敌人都可以使用此招全数干掉。

之后前行的道路会被封印，我们需要从这个场景的地面上的洞跳下去，来到下水道。往地图右边走，那里有可以上去的梯子，沿途的敌人都可以使用不蓄力按B来消灭。上去之后有强制战斗，使用蓄力炮的方法全灭敌人可以拿到石头。回到之前被封印的场景开门，路上会受到黄金骑士的追杀。如果魔力槽满了可以放个必杀干掉它，如果没满还是以逃跑为主吧，画面上一出现黄金骑士就按A回避。

之后前行至死胡同前需要看两次黑火动画，看过一次后再返回来看一次，这样就可以返回之前的地图中央的场景遇到新的战斗。敌人血会厚很多，杂兵战后在右边会找到上去的藤条。继续前行干掉一批敌人后就可以被传送到下一层，这里的杂兵战又可以将敌人打出场景外了！遇到封印的门后往地图右下走，在黑洞中会与几个僵尸交战，这个场景一样可以把敌人打出场地外。取得石头开门进入黑洞，前往下一个场景。干掉几个飞行敌人之后往下面跳，之后往地图左边走。最后一个场景中会遇到两批敌人，要小心场景中的落雷。在最后干掉几个僵尸敌人之后本关结束。



## 第14关 The Witch's Enclosure 3

主角和米卢克鲁斯这边，先从旁边藤条爬上去，这里的战斗同样可以用主角的Y重攻击将敌人打出场外，之后进黑洞战斗。我们这次的对手是黄金骑士！最高难度下一定要当心它的蓄力斩，看到它摆要出剑的姿势就马上RT+Y把它冻住，冻住之后RT+X可以捅掉它不少血。主角进攻仍以XXYY为主，有一定几率可以让黄金骑士倒地。如果它在发动蓄力斩的时候来不及使用冰冻可以让米尔克鲁斯先骑到主角的头上，然后看准时机按A滚动躲避。冰冻状态下RT+X三次就能干掉黄金骑士，比打三条狗容易多了。回到之前的场景往左走再次进入黑洞，和几个僵尸的战斗可以在米卢克鲁斯被围攻时使用一个冰冻瓶将它们冰住，然后全数击破后可以拿到石头。之后被传送到下一个场景，在进入下水道的时候会发生被水冲散的剧情。主角单独行动战斗非常无聊，敌人打不死主角，主角又要和敌人耗上个半天……建议直接逃跑与米卢克鲁斯汇合，使用冰冻攻击收拾这帮敌人。战斗结束后上阶梯往左边走，在过机关门的时候会出现僵尸兵，可以将它们引到空旷的场地用冰冻攻击一网打尽。之后向桥底下走会发生BOSS战。



### BOSS战

暗黑女主角BOSS虽然也吃冰冻魔法，但总体来说作用不大，主角的普通攻击基本伤不了BOSS，不过却能起到很好牵制作用。BOSS最厉害的招式其实是召唤杂兵，在最高难度下几个杂兵一起上，米卢克鲁斯挨不了几下就GAME OVER了。对BOSS有特效的是RT+X这招，为了能让这招有效的命中BOSS，我们需要使用主角不停的XXYY将BOSS牵制住，然后趁机会使用RT+X，最高难度大概4次就能捅死BOSS。运气好的话一直追击可以在BOSS还没召唤杂兵的时候就将它干掉。

## 第15关 The Witch's Enclosure 4

再次使用女主角单独战斗，由于本关会有和黄金骑士的单挑，建议尽量不要使用魔力槽。在遇到有封印的地方我们照例需要走另一条路来拿石头。在进入黑洞后我们先用将敌人打出版面的方法消灭两拨杂兵，之后的黄金骑士如果之前保留魔力槽全满的话可以使用必杀技一击必杀。返回之前封印的地方开门继续走。之后会进入下一场景。在上升的平台上对付几个飞行兵可以用拳头魔法把它们砸到地上用陷阱困住然后使用蓄力波动炮消灭。继续向上走会遇到几个单按B就能解决的初级飞行兵，爬到最上面会遇到本关的BOSS。



### BOSS战

和暗黑版男主角的战斗是游戏中最有趣的一场BOSS战，蓄力波动炮虽然可以在BOSS攻击途中放一个轰他不少血，但这样做太冒险。BOSS有可能使用蓄力斩，最高难度下一击必杀。所以推荐以陷阱魔法困住BOSS后再攻击最为保险。由于BOSS在直接遇到陷阱攻击后会瞬移，所以我们还需要装备拳头魔法将BOSS打出硬直，这样它就会中陷阱魔法让我们有足够的时间使用蓄力波动炮。



## 第16关 Cutting Ties

### BOSS 战

**推荐装备：满级标枪魔法，满级突刺魔法，满级陷阱魔法。**



这个 BOSS 其实很弱，线形激光威力虽强，但只要积极移动就很容易躲过。用标枪魔法将 BOSS 从天上打下来并不划算，建议还是等 BOSS 自己下来，因为向空中的 BOSS 发动标枪魔法的话只会有一段判定，而在地面上对 BOSS 使用则至少能打掉她 1/3 的血。本场战斗女主角的必杀技对 BOSS 无效，使用陷阱魔法还可以发动终结技，玩家一定要把握机会。



## 第17关 Walpurgis Night



米卢克鲁斯死后，主角和魔女向着最后的地点前进。前行一段可以遇到两条狗的战斗，最高难度下一共要打 4 条狗，不过有了满级标枪魔法配合陷阱魔法就容易多了。杀完狗后爬上藤条继续前进。之后会遇到最高难度下全游戏敌人最多的场景，HELL 难度下会同时出现 3 条大狗，同时还需要对付两个出僵尸的点。推荐先使用标枪魔法，然后再变身一下尽量打掉一个。在这么多敌人的情况下使用镰刀魔法能起到不错的作用。将两个出敌人的点消灭后就简单一些了，此战要随时注意女主角的安全，不然场景如此混乱，很快就死了。之后的巨型石头兵很容易对付，不过最高难度下露出核心的时间非常少，一定要迅速使用标枪魔法。



## 第18关 The Witches' Ruins



迷宫非常复杂，先前行至右下角，这里会遇到最强的空中敌人，使用拳头砸下来再使用一个标枪魔法是对付它的有效方法。如果有机关枪魔法的话也会起到惊人的杀伤力。对方抓住女主角的话会非常快速的将她杀掉，所以一定要优先救人。另外，最高难度下会有两个杂兵干扰。战胜敌人之后会得到结晶，玩家需要从左边的道路绕到一开始场景的上方祭坛上按放结晶。

之后道路开启，玩家向左下方移动寻找第 2 颗结晶。HELL 难度下的杂兵战会遇到黄金骑士在等着玩家。和它交手这么多次，只要躲过它的蓄力斩，配合魔法打，不足为惧。之后仍需要战胜一个之前取得结晶的敌人，拿到结晶后前行至地图中央再次开启道路。

下去之后会掉到场景下面，敌人中有黄金骑士，建议直接使用必杀全屏攻击清掉敌人。当然这个必杀也可以保留为之后的 BOSS 战做准备。之后来到另一个场景，这个场景需要注意有激光照射，激光在照射前有明确的提示，类似之前的落雷，玩家要注意。巨石怪仍不足为惧，尽量以突刺陷阱和机枪配合打出其核心后趁机使用标枪为主，速度要快，不然它 HELL 难度下很快会恢复。过了几个激光照射的地方，第一批僵尸敌人可以选择不打。走过去放倒第二批敌人以后，有个连续被激光照射的地方，这里需要抱住女主角的情况下，前面先跑，最后连续按 A 键迅速通过，速度稍慢就会被射死。在最后打败一个强力空中敌人之后终于取得最后一块结晶。安置完成后前行遇到本关的 BOSS。



### BOSS 战

**推荐装备：满级标枪 满级突刺 2级镰刀 幻影攻击**

高难度下会有两个出兵点，打起来比较麻烦，如果之前魔力槽全满，可以放个魔女必杀迅速清掉那两个出兵点，这样单独面对 BOSS 要容易一些。如果没有魔力槽的话，只能使用标枪魔法在远处快速干掉两个出兵点，尽量不要使用机枪魔法，收招太慢，敌人会把女主角打死。没了出兵点，即使是 HELL 难度下的 BOSS 也是不堪一击，它的大部分攻击都可以使用魔法打掉。标枪魔法更是可以将它直接打到在地。



## 第19关 An Old Score To Settle

### BOSS 战

**HELL难度推荐装备：2级镰刀 满级标枪 满级突刺 满级陷阱**

浮士德变身前的战斗和之前第 8 关的区别不大，仍然以陷阱魔法为主，辅以标枪魔法即可秒杀。BOSS 新增一招防护罩用来回血，可以使用 2 级镰刀魔法直接击破。总的来说，这战完全可以速杀对手。魔女槽尽量留在最后一回合用。



**推荐装备：满级标枪 幻影攻击 满级突刺 满级标枪**

BOSS 变身之后则实力大增。攻击以地面激光为主，玩家则需要以标枪魔法攻击它 6 条腿，将其打趴下为主要战斗手段。和变身之后的 BOSS 一共有两个回合的较量，第一个回合后有两个 QTE，分别是→和 B，只要输入成功一次即可进入第 2 回合。

第 2 回合 BOSS 主要多了给腿加护罩的招式。其实这场 BOSS 战最恶心的还是最后的 QTE，数量多，且一旦失误就要整场 BOSS 打一遍。由于在 HELL 难度下最后的 QTE 死了几次，总结出一套秒杀这个 BOSS 的方法。上来先集中一边的腿攻击，由于在 BOSS 倒下前能对其产生直接伤害的只有突刺魔法和幻影攻击，所以先别急着用，等 BOSS 将一边加上防护罩以后迅速跑到其另外 3 只腿那里发动幻影狂轰，几个回合之后 BOSS 即可倒下。按 A 跳到 BOSS 面前发动幻影，一直用 XXXY 的方法打，只要不使用其他魔法，BOSS 就会有相当一段时间任你鱼肉无法起身。等打到 BOSS 绿血快没时发动一个魔法加 QTE，在 BOSS 起身前再放一个魔女必杀即可解决战斗。



## 第20关 A Battle Of Belief

### BOSS 战

**HELL难度推荐装备：满级陷阱 满级标枪 机关枪 突刺**

最终 BOSS 其实属于知道方法以后非常容易打的 BOSS。首先 BOSS 惟一具有威胁的就是闪电攻击，威力巨大，最高难度下对玩家基本一击必杀。不过这招速度非常慢，绕着场地跑即可躲过。要攻击到 BOSS 就必须让她停下来，陷阱魔法成了最实用的招式。HELL 难度中使用陷阱将其困住以后再放个三级标枪魔法基本



就能秒杀最终 BOSS 了，不过要注意标枪魔法一定要在地面上使用，这样才能有多段强力判定。使用机枪同样能把 BOSS 定住的同时再加以强力打击。战斗中还要小心不要被 BOSS 打出场外了。第二回合加入了时间限制，其实 BOSS 更容易被秒杀，只要确保 BOSS 在地面的时候扔个标枪基本就能结束战斗。即使 BOSS 带防护罩也仍有多段判定，注意一定要等她下来再用。

# 全隐藏要素收集

### 第 1 关

**Lost Pages1**：解决掉一开始树下的战斗，前行至在有粉色花的地方。
**Lost Pages2**：第一次和魔女合作后，在有记录点的地方，砍碎右边的场景道具。
**Lost Pages3**：之后在进入大门前，砍碎旁边的场景道具取得。
**Lost Pages4**：BOSS战后，从反方向跳下去，原路返回之前的场景会多了一条可以攀爬的藤条，上去以后砍碎木桶拿到道具。

### 第 2 关

**Lost Pages5**：被怪物追的时候沿途有一个，速度要快，不然很容易就死了。
**Lost Pages6**：BOSS战开始后往右边走，砍破场景道具可以拿到一个
**Lost Pages7**：BOSS战场景另一边砍碎场景道具再拿到一个。

### 第 3 关

**Lost Pages8**：一开始往左边走，在瀑布那里，砍碎冰可以拿到道具。
**Lost Pages9**：打完狗以后，瀑布旁边的雪地上有个树桩，砍碎以后取得道具。
**Lost Pages10**：在被砍断的桥另一边有道具。
**Lost Pages11**：大瀑布的场景，爬上藤条以后往左走，树的旁边砍破场景道具后取得。
**装备1 Seal of Vitality** ：顺着藤条爬上有树的平台，上去之后走到尽头可以拿到一个装备。

### 第 4 关

**Lost Pages12**：主角单独行动的场景，在有3个洞的地方，走最左边那个。
**Lost Pages13**：和女主角汇合以后，从右边的悬崖下去，砍破冰以后可以拿到。
**Lost Pages14**：走到记录点的地方，不要右拐，从前面跳下去可以拿到道具。
**装备2 Seal of the Bond** ：在即将过关的场景，先不要进黄色的洞窟，走旁边的路走到尽头可以拿到装备。

## 第 5 关

**Lost Pages15**：本关一开始砍碎右边的木桩即可。
**Lost Pages16**：有蛇头出没的场景最上面可以拿到一个。
**Lost Pages17**：BOSS战前的路上可以拿到一个，非常显眼。
**Lost Pages18**：与蛇女的BOSS战一开始就向前走即可拿到。

## 第 6 关

**Lost Pages19**：关掉水门之后下去向水门方向走。
**Lost Pages20**：在救米卢科鲁兹的环节，打完巨石BOSS后跳到地下水道中，向前走可以拿到道具。
**Lost Pages21**：开水闸灭火之后，下去以后先别往右边过关的方向走，去前面的洞中，一直走即可看到道具。
**装备3 Seal of Magic** ：同样的场景，走左边的分歧路线，沿途两次左转即可发现装备。
**隐藏魔法1 Tannhauser's Illusion**：之后往回走，有分歧的地方向左走，爬上梯子以后可以拿到一个隐藏魔法。

## 第 7 关

**Lost Pages22**：在一开始与巨像兵的战斗，坐“电梯”前，在场景的最前面有道具可以拿。
**装备4 Seal of Life** ：向上走的过程中，右边有个平台，平台中间有个装备，比较明显。
**Lost Pages23**：BOSS战第一形态，在场景中可以找到一个。

## 第 8 关

**Lost Pages24**：本关一开始，出兵点的左边可以拿到。

## 第 9 关

**Lost Pages25**：在第一次遇到小蜘蛛的场景中干掉它们以后走到一个角落中可以发现.
**Lost Pages26**：在有酒桶的场景中砍碎最后一个取得。
**Lost Pages27**：需要降下通往城堡2楼桥梁的场景，在其中一个地方爬藤条上去可以找到道具。
**隐藏魔法2 Hildebrand's Sword**：城堡大厅救米卢克鲁斯的场景，走旁边的路上楼可以发现一个隐藏魔法。
**Lost Pages28**：之后从大厅的大门出去，来到场景外面，下阶梯砍碎木车即可。



## 第 10 关

**Lost Pages29**：第一次面对雷神BOSS，在场景右边的平台上可以拿到。
**Lost Pages30**：在第一次雷神BOSS拳头贯穿墙壁的场景中，被破坏的地方可以拿到道具。
**Lost Pages31**：餐厅大战完几个骑士和飞行杂兵的场景中可以拿到一个。
**装备5 Seal of the Hunter** ：来到最顶上，先不要出门对付BOSS，在旁边有很明显的装备可以拿到。

## 第 11 关

**Lost Pages32**：一开始先别往上走，在场景中可以拿到一个道具。
**Lost Pages33**：蜘蛛BOSS战中的场景中央可以拿到一个道具。

## 第 12 关

**Lost Pages34**：通过黑洞转移到另一个场景，一直上楼，到达最顶端即可找到。
**Lost Pages35**：一开始有柱子的场景，走旁边的路线，跳上前面的平台一直往里走，可以拿到一个。
**Lost Pages36**：在有黄金骑士的场景，躲过几个落火球的袭击之后，途中可以拿到一个。

## 第 13 关

**Lost Pages37**：在一开始往回走，有藤条的地方爬上去，上面可以拿到道具。
**装备6 Seal of Wisdom** ：进入黑洞转移场景后，先不要走阶梯去有陷阱的平台上，从旁边的通道走中间的分歧，一直走可以拿到装备。
**装备7 Seal of Rage** ：战斗完后需要钥匙的地方，跳入下水道中，先往左边走，爬上梯子继续走，有分歧的地方往右，第2个分歧再往右，战斗完后走到水牢的尽头可以拿到装备。
**隐藏魔法3 Elizabeth's Fangs**：最后的落雷场景中，爬上有一颗开红花树的平台上，可以拿到隐藏魔法。

## 第 14 关

**Lost Pages38**：在有黄金骑士的黑洞中战斗完，右边可以找到道具。
**Lost Pages39**：BOSS前的一个路口那里可以拿到一个
**Lost Pages40**：BOSS战开始后往右走可以拿到一个道具。
**装备8 Book of Unification** ：完成本关即可获得。

## 第 15 关

**装备9 Seal of Souls** ：在进入黑洞后同时面对多个空中敌人的场景，战斗胜利以后可以拿到装备.
**隐藏魔法4 Fafrotskies Rain**：从升降机下去后在平台的一个缺口那边故意跳下去，一直顺着楼梯往上走可以拿到隐藏魔法。
**Lost Pages41**：BOSS战中，在角落可以找到一个

## 第 16 关

**Lost Pages42**：BOSS战一开始对面就有一个。

## 第 17 关

**Lost Pages43**：本关一开始砍完石头之后沿小路走先别跳下去，走到最后可以拿到一个道具。

## 第 18 关

**Lost Pages44**：在拿到第一个水晶球之后，原路返回的途中第一个房间有三个分歧，走中间的那个，在尽头可以找到。
**Lost Pages45**：干掉黄金骑士后，在有雕像敌人的房间角落可以找到一个。
**Lost Pages46**：在躲避完巨石兵的追击后爬上旁边藤条，上去之后即可拿到。
**Lost Pages47**：在放置完第三个水晶球之后，有一个房间中有6个雕像，道具在其中一个雕像里。

## 第 19 关

**Lost Pages48**：关卡一开始回头即可找到一个。
**Lost Pages49**：BOSS战中，最后一回合场景中央即可找到。

## 第 20 关

**Lost Pages50**：同样是最后一回合中，在场景中可以找到。
**隐藏魔法5 Kaspar's Rifle**：在Hard以上难度击败BOSS即可取得。
**隐藏魔法6 Spirit Cannon**：Hard以上难度全S评价即可取得。



# 全成就指南

| | |
|---|---|
| 成就数量 | 1000 点 /50 个 |
| 难度 | ★★★☆☆ |
| 在线成就点数 | 0 个 |
| 全成就所需时间 | 40 小时左右 |
| 有无会错过的成就 | 无 |
| 有无不影响成就获得的秘技 | 无 |
| 有无成就 BUG | 无 |

游戏通关一遍大概能拿成就700点左右，后面的成就则需要花一些时间与精力。游戏难度方面的成就，只要打过比要求难度更高的难度就可以解锁前面难度的成就。比如HARD难度通关的成就只要将VERY HARD通关即可一起解锁。隐藏服装也是同样的道理。游戏中有类似刷怪的成就，虽然可以在某关反复刷，但还是尽量在平时多留意一些，这样会省去不少时间。比如1000次终结技的使用以及变身必杀杀敌的成就。



**Bone Collector 20G**
成就说明：第2关打完之后剧情自动获得。

**Ice Breaker 20G**
成就说明：第5关打完之后剧情自动获得

**Terror 20G**
成就说明：升级主人公的镰刀第一次升级
取得方法：在第5关剧情中自动获得

**Fire Fighter 20G**
成就说明：第7关打完之后剧情自动获得

**Until Next Time... 20G**
成就说明：第8关打完之后剧情自动获得。

**Storm Stopper 20G**
成就说明：第10关打完之后剧情自动获得。

**Hair Cutter 20G**
成就说明：第11关打完之后剧情自动获得。

**Fright 25G**
成就说明：第二次升级镰刀
取得方法：在11章自动获得

**Stone Crusher 20G**
成就说明：第16关打完之后剧情自动获得。

**To the Fires of Hell 20G**
成就说明：第19关打完之后剧情自动获得。

**True Peace at Last 20G**
成就说明：第20关打完之后剧情自动获得。

**Novice Executioner 10G**
成就说明：EASY难度通关

**Average Executioner 15G**
成就说明：NORMAL难度通关

**Skilled Executioner 20G**
成就说明：HARD难度通关

**Master Executioner 30G**
成就说明：在VERY HARD难度通关

**Legendary Executioner 40G**
成就说明：HELL难度通关

**Blood Spilled 15G**
成就说明：杀掉一个敌人即可，相当于白送。

**Blood Bath 20G**
成就说明：杀一百个敌人

**Bloody Massacre 25G**
成就说明：杀一千个敌人
取得方法：正常情况下几遍游戏打下来也已经拿到这个成就了，如果单冲这个成就可以反复打第一关，前面的僵尸数量多且非常弱。

**Soul Grabber 20G**
成就说明：收集10，000个魂

**Soul Reaper 20G**
成就说明：收集100，000个灵魂
取得方法：可以装备Seal of the Hunter来增加魂取得的数量。

**'Tis But a Scratch! 15G**
成就说明：复活一次

**It's Just a Flesh Wound! 20G**
成就说明：复活50次
取得方法：故意被敌人放倒以后连按A键便可，记得别让女主角死了，可以在被放倒前发动一次陷阱或者藤条魔法。

**Keeping Healthy 20G**
成就说明：收集一百个回血道具
取得方法：回血道具就是击败敌人之后出现的绿色道具。多使用终结技可以增加回血道具的出现率。

**The Sonic Knight 20G**
成就说明：打出30连击
取得方法：30连击非常简单，最简单的方法只要后期取得机关炮即可对着一个敌人使用直接取得成就。



TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY

**Combo Master** 20G

**成就说明：**打出S+评价的攻击

**取得方法：**在将藤条魔法升至满级后将敌人打出S+评价是相当容易的。不过也别忘了在发动后补上几个普通攻击。

**Take One for the Team** 20G

**成就说明：**使用10次反击

**取得方法：**不少敌人有将主角困住的招式，在这些招式中往往会有QTE提示用来反击敌人。反击敌人10次即可取得成就。

**Nice Try!** 20G

**成就说明：**击退10次敌人的进攻

**取得方法：**击退敌人攻击其实类似《鬼武者》中的一闪攻击，可惜由于攻击力过低显得很不实用。我们可以找一个普通的僵尸兵来取得这个成就，僵尸兵发动攻击非常慢，看准时机使用10次反击便可取得此成就。

**Executed** 15G

**成就说明：**使用一次终结技

**Skillfully Executed** 15G

**成就说明：**使用100次终结技

**Expertly Executed** 20G

**成就说明：**使用1000次终结技

**取得方法：**将敌人打至濒死状态，魔女使用魔法后按B即可发动终结技。不过在可以使用终结技的时候玩家往往正在使用普通攻击，容易错过。建议每次发动魔法后别急着攻击，先停顿一下这样比较容易使出终结技。另外部分例如标枪魔法的魔法是无法使用终结技的。要刷终结技的地方可以考虑19关的BOSS，其腿在挨了陷阱魔法之后必然可以使用一次终结技，3条腿就是三次。跳到BOSS面前打最后一下还可以使用一次终结技。只要BOSS没死，下一回合同样可以继续刷。






**Elegantly Executed** 20G

**成就说明：**使出100次完美终结技

**取得方法：**完美终结技是在终结技的基础上根据按B的时机来决定的。掌握好节奏后便能使出，发动成功后主角会发出蓝光。同样可以刷第19关的BOSS。

**Get 'Em Up** 20G

**成就说明：**将同一个敌人举起5次

**Head Bangin'** 20G

**成就说明：**将同一个敌人推到墙上5次

**取得方法：**这个成就需要使用投技来完成。在使用投技的时候可以按A键来将敌人推着跑。将敌人抓起后按A把敌人往墙上撞，撞完之后再抓起来反复5次即可。

**I'm Taking You With Me** 15G

**成就说明：**使用魔法对敌我同时造成伤害

**Careful With That!** 20G

**成就说明：**使用魔法对敌我同时造成10次伤害

**取得方法：**在与面具男合作的关卡中，按住RT+A便可使用爆炸瓶。这个爆炸瓶是敌我不分的，在主角与敌人近身战斗的时候反复使用10次即可。

**Bodyguard** 15G

**成就说明：**将女主角从敌人的束缚中解救出来

**Guardian Knight** 20G

**成就说明：**拯救被敌人束缚的女主角50次

**Souls United** 20G

**成就说明：**使用主角的变身攻击消灭200个敌人

**取得方法：**主角在蓝色魔力槽全满的情况下按LT+X/Y可以发动变身攻击。用这个变身攻击杀200个敌人即可。推荐打EASY难度，反复刷第8关BOSS前的杂兵，这关出兵点的杂兵较多，且过关比较快。不过数量最多的还是第 关的BOSS，BOSS在墙上唱歌的时候又大量蜘蛛可以杀。

**Her True Strength** 20G

**成就说明：**使用女主角的必杀技消灭200个敌人

**取得方法：**女主角的必杀技和主人公共用一条魔力槽，在魔力槽满后按LT+B/A即可发动全屏必杀攻击，威力巨大。同样可以刷第8关的敌人或者第关的小蜘蛛。

**Ring Around the Rosie** 20G

**成就说明：**使用藤条魔法同时捕捉并消灭5个敌人

**取得方法：**这个成就要将藤条魔法升至满级以后才好拿。找个敌人多的地方将它们打至濒死，然后发动即可。运气好的话可以一次干掉5个。满级藤条魔法范围非常广，更容易取得此成就。

**A Worthy Apprentice** 20G

**成就说明：**在与面具男的合作关卡中消灭50个敌人

**Light Reading** 15G

**成就说明：**获得1件收藏品

**Information Junkie** 20G

**成就说明：**获得所有收藏品

**The Finer Things** 20G

**成就说明：**获得所有装备

**The Witch's Ultimate Weapon** 30G

**成就说明：**获得“机关枪”魔法

**取得方法：**这个魔法需要玩家在故事模式通关后才能取得

**Growing Power** 20G

**成就说明：**升级一个魔法

**取得方法：**在第一排每个魔法下方有锁的地方按X即可升级此魔法。

**Witchcraft Collector** 20G

**成就说明：**习得所有魔法

**取得方法：**要取得所有魔法，除了需要花费大量的魂来升满所有魔法，以及在故事模式中收集到的隐藏魔法外，还需要将故事模式通关后和将所有关卡打出S级评价才会出现的两个隐藏魔法习得。

**Touch Too Much** 20G

**成就说明：**长时间抱着女主角

**取得方法：**这个奖杯很变态，需要足足将女主角抱在怀里2个小时，如果我们平时没有养成良好的抱妹子习惯，还是使用“挂机”战术吧。

**Eye Candy** 20G

**成就说明：**在没有敌人的情况下使用女主角的必杀攻击（LT+B/A）。






文 实习编辑 ZHR 美编 木仙

| 创战纪 | Disney Interactive Studios | 动作 |
|---|---|---|
| X360 Tron Evolution | | 美版 |
| 2010年12月7日 | 1人 | 59.99美元 |
| 无对应周边 | | |

作为迪士尼电影的游戏作品，本作还是可圈可点的，高速战斗非常爽快，2周目熟悉了游戏操作后整个流程会行云流水。游戏借鉴了不少游戏的优点，但也有自己的特色，比如补充HP和能量的方式，使用飞盘战斗也很有新意。成就方面也比较好拿，十几个小时下来就可以全成就了。看过电影版后感觉不错的玩家就拿起手柄来体验一下本作吧。

| 基本操作 | | | |
|---|---|---|---|
| 左摇杆 | 角色移动 | Y | 技能攻击 |
| 右摇杆 | 视角移动 | A | 跳跃 |
| LT | 防御 | B | 近身攻击 |
| RT | 加速跑 | BACK | 路线提示 |
| X | 飞盘攻击 | START | 菜单画面 |

| 特殊操作 | | | |
|---|---|---|---|
| LT+Y | 特殊技能发动 | LT+A | 翻滚 |
| RT+Y | 特殊技能2发动 | LT+X | 防御反击 |
| RT+B | 吸附跳跃 | LT+B | 弹开攻击 |

## 技能说明

Stasis Disc：有时间放慢效果，使用后被击打的敌人会进入慢动作状态。LT+Y攻击可以把敌人打到浮空状态后再进行攻击。

Heavy Disc：攻击力比较高，使用LT+Y会对着前方直线攻击，一对一时往往可以打掉对方不少血。Heavy Disc还有一招RT+Y向四面八方扔飞盘的技能非常厉害，杂兵战的时候特别实用。

Bomb Disc：范围较广的爆炸技能，被击中的敌人身边会有较大范围的爆炸效果。LT+Y会使用原地爆破攻击，对多名敌兵时比较有效果。

Corruption Disc：被击中的敌人会进入中毒状态，最后会爆炸，但爆破也会波及到玩家。LT+Y对着自己使用还可以加血，这是这个技能比较实用的地方。



## 游戏心得

由于游戏有等级设定，且角色挂掉后经验会从检查点重新计算。所以建议第一遍游戏可以从最简单开始，熟悉一下游戏。之后可以直接挑战HARD难度，刷刷等级，收集一下隐藏TRON。最后再打Insane难度，这样可以比较欢乐。建议最少30级再挑战Insane难度。

地上的能量罐可以补充能量，墙上的能量条则可以补充HP，这些“补品”一段时间后还可以继续使用，玩家要灵活利用这一点。




游戏中的摩托战初玩时会觉得很蹩脚，很容易就死了，不妨花5MB买一辆GEN-5，这辆摩托性能很平均，开起来舒服多了。最后一辆GEN-2速度虽快，但实在不好控制。

坦克战在最高难度下不要贸然前进，尽量在补血的地方向远处开炮。挨打了就倒回补血的地方补血。不要吝啬消耗能量的炮击，最高难度用普通攻击的话要7、8下才能轰掉坦克。空中飞行的杂兵一定要第一时间消灭。

在最高难度下的炸弹兵是非常棘手的，建议不要靠近他，在远处使用蓄力飞盘，保持距离。能量满后在远处用Stasis Disc减慢他的速度，再慢慢打，血不够了就马上补，以免前功尽弃。



游戏中按BACK会有路线提示，不过到了后期就要靠自己了，这里笔者教大家一个办法，找不到路的时候就找蓝色的地方爬上去，游戏是不允许走回头路的，玩家不必担心走错了。

# Insane难度BOSS战心得

## 坦克

坦克攻击力非常猛，最高难度下基本上挨不了几下就要重来了。躲避坦克大炮的重点是不要面对枪口，绕着坦克跑，或者利用场景中的红色发光体RT+B躲避。不过坦克防御力也不高，虽然普通攻击无效，但在有能量时使用Heavy Disc的LT+Y可以打掉不少血。击败坦克的重点是要在场景上方的平台上来回跑吸收能量，不小心掉下去了就RT+B再跳回来，另外在下面战斗的时候千万不要被坦克碰到，不然会直接死亡。

## 暴走男

这个BOSS一开始的形态对其攻击无效，主要是按LT来防御他的攻击，一段时间后他就会进入虚弱状态，这时候使用Heavy Disc的LT+Y可以轰掉他相当多的HP。几次之后他会躲到场景中的能量带里。这时候需要玩家在有能量的情况下破坏掉紫色的能量带就可以把他打出来了。之后出现的杂兵建议使用Stasis Disc的LT+Y解决掉。全灭杂兵后BOSS便会出来和玩家做最后的对决。防御BOSS几次攻击后便可用Heavy Disc的LT+Y来结束战斗。



## ABRAXAS

第一次与他正式交手，一开始没什么难度，我们首先要做的就是吸收场景中的能量准备反击。引诱BOSS使用了大范围击地后就是攻击他的好时机，可以先来个Stasis Disc时间放慢，然后再用Heavy Disc的LT+Y狂轰，反复几次就可以解决第一回合。第2回合主要是要吸引BOSS到蓝色像是落冰的地方挨砸，引BOSS到那个点后可以上去按住LT顶住他不要让他动，但也要小心不要砸到自己了，可以在要砸到的时候翻滚躲避。最后BOSS还剩一点血的时候可以用Heavy Disc的LT+Y轰掉。



## ABRAXAS最终战

第2次和他交手，BOSS一开始会去吸能量，由于BOSS在吸能量时用的落雷范围非常广，且攻击力很高，一定要第一时间充好能量使用Bomb Disc炸掉他吸收的容器。之后需要把场景内两处黄色的光柱熄灭，这个过程中不要被BOSS的金轮打到，最高难度下几乎可以一击必杀玩家，饶到离他远的那个光柱优先，或者干脆用个时间放慢的飞盘给BOSS来一下就不用怕了。速度一定要快，杂兵什么的都不要理会，适当的进行补血很重要，反复四次便可让BOSS躲到最后的容器里，这时对着容器再用一次Bomb Disc便可通关。

# 全成就攻略

**成就数量：**1000点／41个
**难度：**★★★☆☆
**在线成就点数：**7个（80G）
**全成就所需时间：**20小时左右
**有无会错过的成就：**无
**有无不影响成就获得的秘技：**无
**有无成就BUG：**无
**全成就最少通关次数：**2次

### Look what I found! 5G

**成就说明：**收集第一个TRON
**取得方法：**在训练关卡就可以获得，相当于白送

### Tron Aficionado 30G

**成就说明：**收集所有Tron File

### Ah, now I get it 15G

**成就说明：**收集所有的Abraxas Shards

### Warming Up 5G

**成就说明：**5连击后获得
**取得方法：**按X键5下攻击敌人便可，非常容易获得

### I can do this all day 15G

**成就说明：**15连击后获得
**取得方法：**可以连续发动Heavy Disc的LT+Y获得。

### We made it!... This far 15G

**成就说明：**驾驶摩托或者坦克连续行驶15000 Kilocycles
**取得方法：**一般来说第4章就可以拿到了，没什么难度。实在不行就花5MB买辆GUN5。这个成就在多人模式中同样可以拿到。

### Unstoppable program 25G

**成就说明：**打出最大连击
**取得方法：**有一个非常简单的方法就是找一个手持盾牌的杂兵，不要破坏它的盾，然后对着他一直连续按X便可无限连。打大概30下就可以解开成就了。注意不要被地形影响中断了。



### Greetings, program! 20G

**成就说明：**完成训练关卡后自动获得

### Reboot 20G

**成就说明：**完成第1章后自动获得

### Shutdown 20G

**成就说明：**完成第2章后自动获得

### Arjia 20G

**成就说明：**完成第3章后自动获得

### Race to the Grid 20G

**成就说明：**完成第4章后自动获得

### Identification 20G

**成就说明：**完成第五章后自动获得

### The Approach 20G

**成就说明：**完成第六章后自动获得

### End of line 50G

**成就说明：**通关后自动获得

### Evolved User 75G

**成就说明：**Insane难度通关

**取得方法：**Insane难度一进去就不能改难度了，最好一定等级后买到一些好技能后再挑战。Insane难度下敌人攻击力非常高，基本思路就是发动Disc的技能，所以建议装一个BOMB MODV2.0。Heavy Disc的LT+Y和RT+Y这两招足够应付大部分杂兵，发动时间变慢后，再配合这两招可以秒掉大部分杂兵，平时注意补充能量和回血便可。



### Please come again 5G

**成就说明：**第一次升级

### It's what i do 10G

**成就说明：**角色到达10级

### System Monitor Evolved 25G

**成就说明：**角色到达20级

### Your character has reached Level 30G

**成就说明：**角色到达30级

### I want more! 50G

**成就说明：**角色到达40级

### Now for some real user power 75G

**成就说明：**角色到达50级

**取得方法：**要想快速升级，建议打坦克战。可以反复刷第6关，这关一开始干掉两个坦克后就可以进入坦克战，之后可以拿到不少经验，还可以顺便把坦克杀敌数的成就解了。

### Level up in the Game Grid 5G

**成就说明：**在 Game Grid中升级

**取得方法：**这个成就需要连网，网战中的任意模式升级后可以获得这个成就。

### Please come again 5G

**成就说明：**第一次购买后便可得到

### Light Disc Modder 25G

**成就说明：**购买所有的圆盘

### Game Grid Tactician 30G

**成就说明：**购买所有的加强器

### Digital Shopping Spree 30G

**成就说明：**购买所有的人物升级

**取得方法：**购买这一环节和升级关系比较大，基本上到了50级以后就可以全买齐了。

### Never saw it coming 30G

**成就说明：**使用Heavy Disc干掉50个敌人

**取得方法：**Heavy Disc就是按方向键←的攻击模式，使用这个攻击模式下的招式击败50个敌人之后取得成就。

### Knock Knock Kaboom! 30G

**成就说明：**用Bomb Disc干掉50个敌人

**取得方法：**Bomb Disc就是按方向键→的攻击模式，使用这个攻击模式下的招式击败50个敌人之后取得成就。

### You're slower than me 30G

**成就说明：**用Stasis Disc干掉２５个敌人

**取得方法：**Stasis Disc就是按方向键↑的攻击模式，使用这个攻击模式下的招式击败25个敌人之后取得成就。

### You're not going to like this 30G

**成就说明：**用Corruption Disc干掉２５个敌人

**取得方法：**Corruption Disc就是按方向键↓的攻击模式，使用这个攻击模式下的招式击败25个敌人之后取得成就。

### It's all in the wrists 30G

**成就说明：**用light disc解决５００个敌人

**取得方法：**游戏第一关有个需要把黄色激光变成蓝色的场景，这个场景中的敌人是无限出的，高难度下用Heavy Disc的RT+Y把敌人打到濒死后，再用蓄力X进行最后一击便可。

### Up close and personal 30G

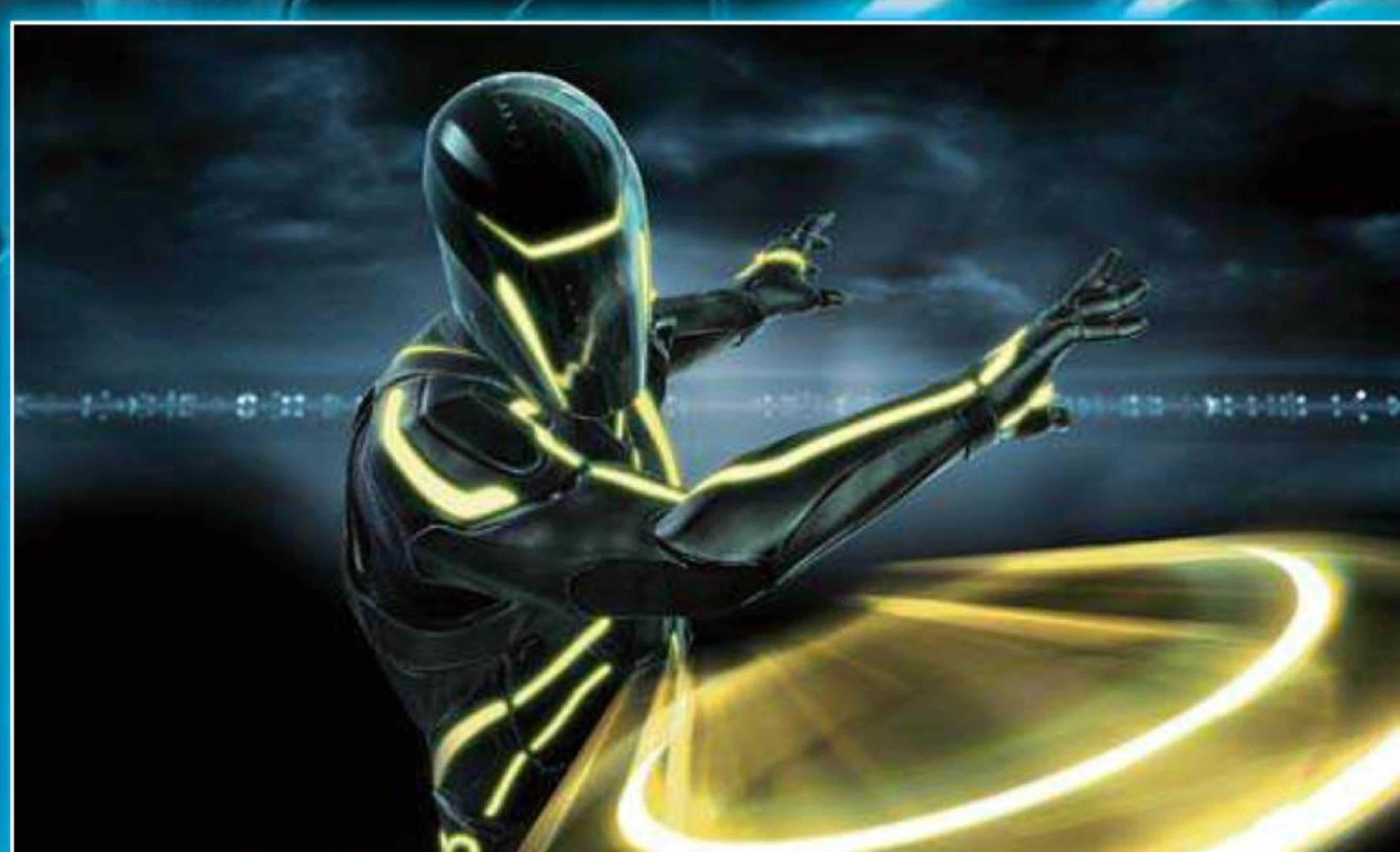
**成就说明：**用近身攻击解决100个敌人

**取得方法：**方法参照It's all in the wrists，最后一击用蓄力后的B键解决敌人

### Boom boom boom 30G

**成就说明：**用坦克干掉２００个敌人

**取得方法：**可以反复打第6关刷，小型杂兵数量众多，可以直接碾死，飞行器也可以一炮解决，不要错过了。



### What a ride! 30G

**成就说明：**骑摩托车干掉１００个敌人

**取得方法：**在多人模式下比较容易拿，不能联网的玩家可以打第4关，这关一共有四个杂兵可以消灭，一打完四个就马上点退出，后面的路程可以不用跑了，用这个办法反复刷便可。

### Unstoppable 30G

**成就说明：**死前干掉10个敌人

**取得方法：**同样可以在游戏第一关有个需要把黄色激光变成蓝色的场景，杀掉10个杂兵后自杀便可获得此成就。

### Maybe This Will Do Something 10G

**成就说明：**Game Grid中夺取一个Power Node或者Tank Node。

**取得方法：**这个类似打枪游戏中的夺旗模式，只要在一个能量罐上踩一下便可。

### Game Grid Newbie 10G

**成就说明：**打一场Game Grid

**取得方法：**在multiplayer模式里玩一次便可。

### It's Only The Beginning 15G

**成就说明：**在2个以上玩家参与的情况下赢得Disintegration比赛

**取得方法：**在multiplayer模式的Deathmatch模式中获胜，可以让好友帮你解。

### Hooray for our side 15G

**成就说明：**在2个以上玩家参与的情况下赢得Disintegration团队比赛

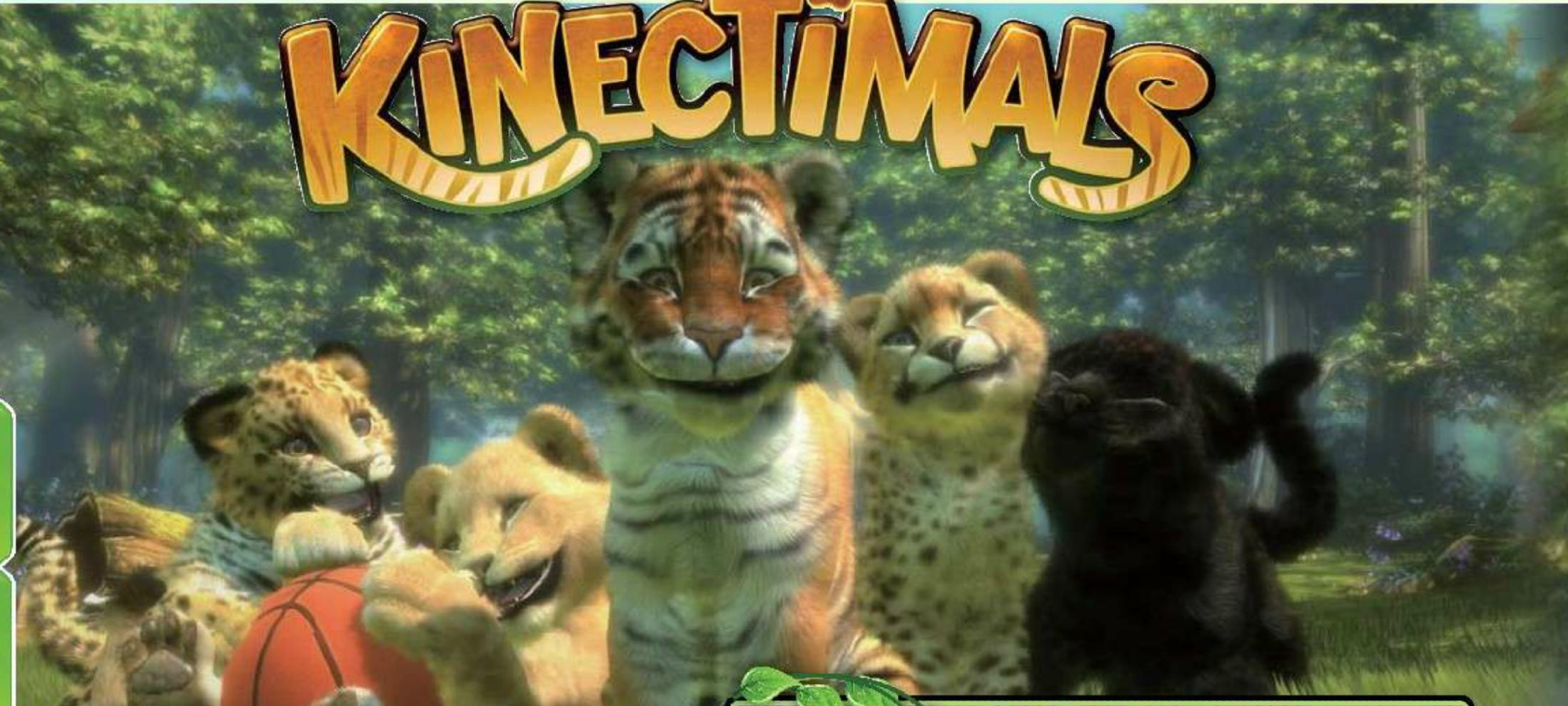
**取得方法：**这个成就类似It's Only The Beginning，不同的是这次要赢得团队比赛的胜利。

### I think I like this 15G

**成就说明：**在2个以上玩家参与的情况下赢得power monger比赛

**取得方法：**在multiplayer模式的power monger模式中获胜，可以让好友帮你解。

# KINECTIMALS



文 阳光成员 光之虹 编 洛克 美编 木仙

| | | |
|---|---|---|
| Kinect可爱动物 | Microsoft | 模拟育成 |
| X360 Kinectimals | | 美版 |
| 2010年11月4日 | 1人 | 49.99美元 |
| 对应Kinect | | |

本作作为Kinect的首发护航游戏，本作几乎秒杀了所有的低龄玩家和他们的家长。这无疑是对Kinect首发的一剂强心针。本作精美的画面、趋于真实的游戏体验，都能让玩家们得到最大的乐趣。虽然在游戏的过程中多多少少有些延迟，但是整体上无伤大雅。让我们扔掉手柄，走进这虚拟却又真实的世界吧。

## 游戏操作&界面

### 游戏操作

| 动作 | 功能 |
|---|---|
| 右胳膊在体侧向下45度 | 打开道具箱 |
| 在物品／项目上停留 | 选择该道具／项目 |
| 右手横向向左移动 | 向左翻页 |
| 左手横向向右移动 | 向右翻页 |
| 右胳膊在体侧向上45度 | 交换玩家 |
| 左胳膊在体侧向下45度 | 暂停游戏，进入X360界面 |

### 主界面

| 模式 | 内容 |
|---|---|
| Kinect互动中心 | 可以查看成就，登入LIVE，Kinect调整等。 |
| 制作群 | 观看制作人列表<br>（观看中可以把右胳膊在体侧向下45度略过退出）。 |
| 返回开始画面 | 退出当前游戏，返回到开始界面。 |
| 亮度 | 5个亮度级别，默认为50%亮度。 |
| 变更身份 | 在空地上交换玩家，可以一个机器内启动数个设定档。 |
| 字幕 | 字幕的开启与关闭。 |
| 声音选项 | 音效，语音，音乐的设置。 |

## 游戏系统

### 系统介绍

本作故事模式讲述的是：由玩家扮演一位登上小岛的修船工，在跟宠物玩耍的同时寻找以前海盗船长遗留在岛上的藏宝图，最后寻找到神秘宝藏的故事。游戏类型类似于NDS平台上的《任天狗》，在游戏中玩家们要和宠物玩各种各样的游戏，例如飞飞盘，玩水枪，踢足球等等，还要做不同的指令动作让宠物来模仿。在每个地图中**进行项目**比赛，通过后可以获得新的场景，最终收集整个小岛上的宝藏。下面来玩家们介绍一下游戏中一些重点的游戏方式。



### 基本动作

虽然游戏进行中需要全程站立，但是活动量并不是特别的大。基本的动作就是做扔东西和打球的动作，稍微大幅度的动作就是项目比赛中的原地跑步和跳跃了，还有在游戏中可以利用左右移动来适当的转换游戏中的视角。给宠物起了名字后，玩家可以对着Kinect进行说话，呼喊宠物名字让它过来。

要目特集 特别策划 动作前瞻 成就集中营 典藏攻略 实用技术 软组织

# 道具箱

**地图：**用于更换现在玩家的所在地，本作共分为7个场景分别是“房子，伍德兰林地，德勒海滩，拉塞尔瓦遗迹，樱花树林，苏里山岳，圣地冰河雪山”。这7个场景除了“房子”场景外，剩余6个场景每个场景都有5块小的地图来进行比赛项目。房子的场景中分为“房子，商店，毛球小镇”。其中“毛球小镇”用于更换宠物，商店则可以购买各种各样的家具和道具，房子的用途则是作为玩家们在游戏中获得的各种收藏品的存放点，这里也可以对家进行装修。

**大球：**在空地游戏时使用的大型球类，其中包含了例如：足球，排球，气球，沙滩球等等。需要玩家和宠物玩连续接球的游戏，要注意的地方就是，有些球类只能用脚踢或者用手接，例如足球只能用脚踢，用手接是接不到的。使用大球来玩的小游戏则一般为人和宠物进行拍球游戏使其到达规定的击打次数或者让其保持在空中数秒。

**小球：**在空地游戏时使用的小型球类，其中包含了松果，椰子，棒球等等。需要玩家做出扔出小球的动作，让宠物捡回来即可，空地上的小游戏一般需要小球。

**探索道具：**

1. 在空地上使用寻宝镜，抬起胳膊可以在空地上进行搜索，玩家会看到地上会出现彩虹一样的气体，保持胳膊不动，宠物便会跑过去挖地，此时玩家需要做出原地跑步的动作，就会跑到宠物面前看着宠物把宝箱给挖出来。每张地图共有5个收藏品需要用这种方法找出来。

2. 在空地上使用捕蝶网后，就可以捕捉各种各样的蝴蝶了，使用的方法也和现实中的捕虫网很相近，只要做出挥舞虫网的动作即可。要注意的是每个地图中出现的蝴蝶都不一样，想要收集齐的玩家们千万不要错过。

**宠物用品：**给宠物进行清洁的道具，有刷子，海绵，水枪等物品。在空地上玩水枪的话非常有趣，抬起胳膊便是射击，没有水的时候只需要把胳膊放下即可加水，玩起来和真的水枪特别像。而且“抚摸宠物”也在这个项目之中，在家里没有办法养宠物的玩家们可以感受虚拟宠物带来的乐趣了。

**玩具：**在空地游戏时使用的小玩具，玩具共分为2种，一种是橡胶玩具，橡胶玩具的玩法和小球的玩法没有任何区别。另外一种则是逗猫棒，需要玩家左右来回晃手中的棒子逗宠物。使用橡胶玩具时也会出现小游戏，和小球的玩法一样，都是击打在地上出现的物品。

**跳绳：**在空地游戏时使用就可以进行跳长绳游戏，玩家需要做出摇绳子的动作，让宠物来跳，很简单但是却很有趣的游戏项目，玩家如果摇不好绳子的话，宠物就会被绳子绊倒。跳绳的小游戏多是正摇和反摇绳子让宠物跳。

**遥控车：**在空地游戏时使用的遥控赛车，只要玩家做出握方向盘的动作后就可以控制赛车了，左转和右转的动作和正常开车的动作一样，双手向前伸就是让赛车加速，双手向后则是向后倒车。一共有4种遥控车供玩家选择，其中还有《光环》中出现的越野车。






**项圈和吊饰：**装饰宠物的物品，需要先装上项圈才可以安装吊饰。游戏中有各种各样的项圈和吊饰供玩家们选择，快去给你宠物打扮的漂漂亮亮得吧！

**飞行玩具：**在空地游戏时使用的飞盘道具。需要玩家们做出扔飞盘的动作，控制得当的话，可以让飞盘在空中飘浮很久。飞盘在空中飞行的时候，可以做出蹲下动作让飞盘掉落在地上。飞盘的小游戏类型多是利用飞盘击中在空中飘浮的物品。

**食物：**在空地的时候给宠物喂食用的物品，有水，牛排，胡萝卜，肉味条等各种各样的食品，不过本作的宠物并没有饥饿值的系统存在，所以导致食物除了可以解开一个成就以外，就没有其它的用处了，在这一点上多多少少有些遗憾。

**动物把戏：**在空地上进行的动作指令游戏，根据玩家的动作姿势，使宠物在游戏中做出各种各样的动作。比如玩家在现实中跳起的话，那么游戏中的宠物便会做出跳起的动作。玩家若躺在地上的话，游戏中的宠物便会做出装死的动作。本作中的动作指令多达35种，其中还有一些难度较大的复合动作。比如说，如果想做旋转的动作，就要先坐下。（注：指令列表可以在玩家的“房子”中的陈列柜处看到，学会的指令在列表上有“对号”的标志。）

# 比赛项目

每张地图在到达一定的积分之后会开启一个比赛项目，每张地图共有5个比赛项目。比赛项目中需要玩家达到一定的分数才能获得金牌。而且在比赛后可以获得金币用于购买物品。随着游戏的进程，比赛项目的难度会逐渐升高。在此给出每张地图中几个难点关卡的过法。

**林地：**“疯狂踢球”，第一次进入这个比赛项目的玩家可能因为掌握不好要领而得不到高分，玩家需要做出踢球时射门的动作，用足球去命中屏幕上方的泡泡。注意：金色的足球一定不要错过，加分非常多。

**海滩：**“赶走坏螃蟹”，玩家要做出扔东西的动作，去砸在地面上出现的螃蟹，要注意不要连续扔出物品，因为连续扔出物品很可能导致命中率下降，这样会使连击数很低，从而得不到高分。螃蟹会钻地，而且会越走越近，优先干掉爬得比较近的螃蟹即可。

**山岳：**“超级火箭套圈圈”，十分难的一个比赛项目，扔呼啦圈去套中在屏幕中的火箭上，需要掌握好力度才行。建议先扔近处的火箭，扔圈的时候不要用力过大，否则呼啦圈会飞出场地。

**樱花林：**“轰炸樱花泡泡”，用小球去命中飘浮在空中的樱花气泡（注：本关樱花气泡散开的时候十分漂亮）。难点主要在第三回合，大量的泡泡飘浮在空中，让玩家没有过多的时间去思考打哪一个，建

议玩家在回合一和回合二的阶段尽量依靠连击加成来取得高分。

**遗迹：**“猴子吃不饱”，本关中有3个猴子机关，机关张开嘴的时候需要玩家向它们嘴里扔香蕉，因为本关的金牌分数要求很高，所以得到金牌稍微有一些困难，需要多次练习熟悉技巧。尽量多利用连击加成的分数，因为当连击数达到10以上时，得到的分数就会成倍上涨。

**雪山：**“雪球大战”，本关需要玩家击打4个方向出现的雪球，难点在于从第二回合开始后雪球的速度会提高不少，会让玩家有些不适应。第3回合开始后，屏幕中会出现加分的雪球，这样会造成玩家的目标混乱。这里告诉玩家们一个技巧，在第三回合中把2个胳膊张开平放，看到有头顶上方的雪球抬起一个胳膊即可，这样可以避免打不到雪球的情况出现。



**障碍赛跑：**每一张地图的最后一个比赛项目都是障碍赛跑，需要玩家在原地跑步的状态下做出跳跃、下蹲、站立、左右移动等等动作。比赛为2圈场地跑，难度不是很高，本游戏过程十分流畅，没有过于明显的延迟和残影。

## 收集系统



本作的收集要素十分的丰富，每张地图上都有5个收藏品，需要玩家们利用寻宝放大镜来寻找。加上捕虫网抓到的蝴蝶，教给宠物的指令还有每张地图上的项目比赛的金牌。没有一定的时间是不能全部拿到的，有收集癖的玩家要加油了。

## 购物指南

在“房子”的地图中，玩家可以进入商店购买物品。商店中的商品会随着游戏的进程一点点增加。商店中的商品分为3个项目，分别是：家具，游戏项目，项圈与吊饰。家具有套装的设定，可以购买相同种类的家具，然后回到房子中进行装修。玩具的项目中小球内有个为“椰子”的小球，一定要购买，因为这个小球涉及到一个相关的成就。

## 注意事项与提醒

1. 要有足够的空间来进行本作，因为游戏中涉及到跳跃，躺下，原地跑步等动作。所以要注意下游戏的空间内不要有其它物品阻碍，以免受伤。

2. 游戏每进行45分钟左右会提示玩家休息，因为本作的游戏方式需要一直保持站立，时间长了比较累，所以请各位玩家多注意休息，健康游戏。

3. 离电视太近的时候，Kinect系统会自动提示玩家距离过近。所以家中有低龄玩家的话，也不用担心因为离电视距离过近而导致视力下降。

4. 本作支持中文字幕，只需要把X360语言和区域设置为香港即可。但是遗憾的是语音依旧是英语。若想听日语的话，只需要将其设置为日语的语言和区域即可。（注：若选择日语，成就的解释也变为日语。）

# Kinect动物成就列表

**成就数量：**1000点 /50个

**难度：**

～800点　★☆☆☆☆

～1000点　★★☆☆☆

**在线成就点数：**无

**全成就所需时间：**～1000点 15小时左右

**最少通关次数：**1次

**有无会错过的成就：**无

**有无不影响成就获得的秘技：**无

**有无成就BUG：**无

**注意：在单人模式下需要4个设定档可以全成就。**

## 成就详解

### 一生的朋友　10点

**成就说明：**选择游戏中第一个动物。

**成就拿法：**游戏相关成就。游戏最开始，会让玩家从5只动物中任选一只。然后就会解开这个成就。

### 有本事就接住我　10点

**成就说明：**让动物第一次捕捉飞盘。

**成就拿法：**让玩家的老虎在玩飞盘游戏的时候接住飞盘。需要玩家把飞盘往高处扔，让玩家的宠物能跟上飞盘。

### 第一次触摸　10点

**成就说明：**第一次抚摸玩家的动物。

**成就拿法：**选定属于玩家的老虎后，就可以在空地上进行游戏了。在玩具箱的清洁项目中选择“抚摸”来解开这个成就。

### 室内设计师　10点

**成就说明：**第一次自定义房子内部。

**成就拿法：**十分简单的成就。进入玩家的房间，右胳膊向下45度可以更换家具，选择喜欢的家具就行了。家具可以在商店中购买。

### 动物照顾专家　10点

**成就说明：**第一次清洁和喂养动物。

**成就拿法：**打开玩具箱后，在“照顾用品”中选择使用海绵后，然后再选择食品给宠物吃。就可以解开这个成就了。

### 成为竞争者　10点

**成就说明：**进入你的第一个比赛。

**成就拿法：**在空地上带着玩家的宠物玩，可以得到分数。到达一定的分数后就会开启新的娱乐设施，这个时候这个成就就会被解开。

### 驯兽师　10点

**成就说明：**将第一个项圈放到小家伙的脖子上。

**成就拿法：**给玩家的宠物带上项圈就可以解开这个成就。项圈在玩具箱的“项圈与吊带”选项中。

### 你要一起玩吗？　10点

**成就说明：**玩耍一个动物带给你的玩具。

**成就拿法：**玩家站在原地不动，过一小会儿玩家的宠物就会去拿一个玩具给玩家。同时这个成就就会解开了。

### 寻宝专家　10点

**成就说明：**使用寻宝放大镜发现你的第一个隐藏的秘密。

**成就拿法：**使用寻宝镜子去找到一件隐藏的宝贝。用镜子照地上发光的地方保持一会，宠物就会过去挖地，然后玩家要做出跑步的动作跑过去。当挖到第一件宝贝的时候成就会解开。

### 冲浪高手　30点

**成就说明：**在你的游戏中完成了第一次拜访费德勒海滩。

**成就拿法：**游戏相关成就，不会错过。在森林空地上和玩家的宠物玩游戏会让屏幕上方的槽蓄满，这样就会得到新的地图。前往沙滩就能解开这个成就。



### 考古学家 30点
**成就说明：**在你的游戏中完成了第一次拜访拉塞尔瓦。
**成就拿法：**游戏相关成就，不会错过。在沙滩空地上让屏幕上方的槽蓄满得到新地图，前往遗迹，就能解开这个成就。

### 樱花飘落 30点
**成就说明：**在你的游戏中完成了第一次拜访樱花树林。
**成就拿法：**游戏相关成就，不会错过。在遗迹空地上让屏幕上方的槽蓄满得到新地图，前往樱花林，就能解开这个成就。

### 山是活的 30点
**成就说明：**在你的游戏中完成了第一次拜访苏里山。
**成就拿法：**游戏相关成就，不会错过。在樱花林空地上让屏幕上方的槽蓄满得到新地图，前往山岳，就能解开这个成就。

### 登山家 30点
**成就说明：**在你的游戏中完成了第一次拜访圣地冰河。
**成就拿法：**游戏相关成就，不会错过。在山岳空地上让屏幕上方的槽蓄满得到新地图，前往冰山，就能解开这个成就。

### 宝藏猎人 30点
**成就说明：**完成游戏中的海盗地图。
**成就拿法：**得到全部的地图，就会解开这个成就。

### 接二连三 30点
**成就说明：**遇到在你自己的游戏中解除锁定的第一只动物。
**成就拿法：**在游戏进行的时候，每个场景都可以在中途遇到其他的宠物，游戏系统会问玩家是否换一只，选择"是"就可以解开这个成就。

### 神射手 20点
**成就说明：**在飞盘挑战命中三个移动目标。
**成就拿法：**在空地上使用飞盘进行游戏，会随机出现游戏挑战，用飞盘命中3个灯笼即可解开这个成就。

### 团队合作 20点
**成就说明：**在别人的游戏中赢得金牌。
**成就拿法：**需要建立另一个设定档，在PLAYER2的设定档中进行游戏比赛，尽量得到少分，然后右胳膊抬起45度交换玩家，离开Kinect的范围后重新进入，选择玩家本身的设定档，进行比赛拿到最高分即可解开这个成就。

### 雪球传奇 20点
**成就说明：**在不错过一个雪球的情况下完成雪球比赛。
**成就拿法：**在雪山的场景会有一个比赛项目叫做"雪球大战"。在这个比赛中不要错过任何一个雪球，就可以解开这个成就。

### 心灵传动 20点
**成就说明：**触碰一个飞盘25次。
**成就拿法：**在空地上选择玩具箱使用"飞盘道具"，扔出飞盘后蹲下，重复25次即可解开这个成就。

### 宿命之敌 20点
**成就说明：**再一次比赛中获得最高的分数。
**成就拿法：**需要建立另一个设定档，在PLAYER2的设定档中进行游戏比赛，尽量得到少分，然后右胳膊抬起45度交换玩家，离开Kinect的范围后重新进入，选择玩家本身的设定档，进行比赛拿到金牌即可解开此成就。

### 训练有素 20点
**成就说明：**不受惩罚通过一次考验。
**成就拿法：**在玩小把戏的游戏比赛项目时，要求玩家全部指令动作没有错误，这样就能解开这个成就。

### 大胆王 20点
**成就说明：**遥控汽车比赛中收集所有项目并赢得金牌。
**成就拿法：**在赛车比赛中，得到跑道中所有的气泡，并获得金牌。就可以解开这个成就。

### 金牌高手 50点
**成就说明：**获得所有比赛的金牌。
**成就拿法：**获得全部游戏比赛项目中的金牌，一共30枚。

### 搬家礼物 20点
**成就说明：**已经从其他朋友游戏中的商店买了一件家具。
**成就拿法：**用设定档2进行游戏，然后在空地交换玩家后，前往商店，购买一件家具就能解开这个成就。

### 灵活无比 20点
**成就说明：**完成灵活度挑战，而且没有漏掉任何障碍物。
**成就拿法：**在障碍跑步比赛项目中，完美通过所有的障碍物就能解开这个成就。

### 终极跳跃 20点
**成就说明：**表演最终跳。
**成就拿法：**在空地上选择把戏，然后不断的跳就可以了，大概需要跳跃20次左右，就会看到玩家的宠物做出一个超高度的跳跃。这时就可以解开这个成就了。

### 马戏团团长 50点
**成就说明：**表演所有的把戏。
**成就拿法：**让玩家的宠物学会所有的把戏。就可以解开这个成就。（注：一共为35个把戏。）

### 收藏家 20点
**成就说明：**获得所有的玩具。
**成就拿法：**购买商店中的所有玩具，即可解开这个成就。

### 跳高高 20点
**成就说明：**高跳的情况下得到飞盘。
**成就拿法：**在游戏中玩飞盘的时候，尽量让飞盘飞的很高，这样玩家的宠物会跟随最终跳起接住飞盘。这个成就就会解开。

### 游戏天王 20点
**成就说明：**玩过所有比赛。
**成就拿法：**把游戏中所有的游戏比赛都玩过，就能解开这个成就。

### 圈圈命中 20点
**成就说明：**投环套物比赛中在一个竿上套中3个环。
**成就拿法：**在"山是活的"这个地图中有个比赛项目叫"烟火神奇套圈圈"，在这个项目中，需要在杆子上连续套中3个呼啦圈。就能解开这个成就了。比较困难，但是多试几次就能找到窍门。

### 野外手 20点
**成就说明：**让你的动物抓到飞盘15次。
**成就拿法：**在空地飞飞盘的时候，让宠物接住15次即可解开这个成就。

### 稳操胜券 20点
**成就说明：**比赛中没有重试的情况下得到金牌。
**成就拿法：**在游戏的任意一次比赛项目中，直接获得金牌，不能进行重试。结束后就会解开这个成就。

### 布置高手 20点
**成就说明：**用一个主题装饰家里的所有位置。
**成就拿法：**在商店购买相同主题的家具，回到家中将家具布置完成即可解开此成就。

### 游乐时间 20点
**成就说明：**第一次在家里玩玩具。
**成就拿法：**在商店购买"大猫玩具"，然后回到家中设置后即可解开这个成就。

### 混搭装饰 20点
**成就说明：**用所有家具装饰家。
**成就拿法：**在商店购买不同主题的家具，回到家中将家具布置完成即可解开此成就。

### 两人团队 20点
**成就说明：**在自由游戏中同其他玩家交换。
**成就拿法：**在空地上的时候交换玩家即可解开此成就。（注：需要2个设定档）

### 友谊万岁 20点
**成就说明：**和其他人玩比赛。
**成就拿法：**利用交换玩家的方法，进行一次比赛，就能解开这个成就。（注：需要2个设定档。）

### 旅馆 20点
**成就说明：**让别人参观你的家。
**成就拿法：**在得到"团队合作"这个成就后，不要着急切换回原本的设定档。选择地图，去玩家的房子一趟，就可以解开"旅馆"这个成就了。

### 四人派对 20点
**成就说明：**和4个或以上的玩家比赛。
**成就拿法：**在进行比赛的时候交换4个设定档，用每个设定档都进行一次比赛，最先登录的设定档即可解开此成就。（注：需要4个设定档）

### 友谊手链 20点
**成就说明：**在其他人的游戏中买一个项圈或垂饰。
**成就拿法：**用设定档2进行游戏，然后在空地交换玩家后，前往商店，购买项圈或吊坠就能解开这个成就。（注：需要2个设定档）

## 秘密成就获得方法

### 特技演员 10点
**成就说明：**用遥控车跳3码。
**成就拿法：**在森林的场景有"巨石头赛车"的比赛，在里面的赛车比赛中，在粉红色的区域的边缘一边前进一边跳跃，即可解开此成就。

### 最后一战 10点
**成就说明：**第一次在比赛外玩 光环 玩具。
**成就拿法：**在遗迹的场景能得到光环中的玩具车，然后在空地玩这个赛车就能解开成就了。

### 热烈拍手 10点
**成就说明：**让你的小家伙拍手5次，而且没有倒下。
**成就拿法：**让玩家的宠物连续拍手5次，玩家先做出哀求动作，然后每隔5秒拍一次手（注：不能过快，否则宠物会摔倒）拍5次即可解开此成就。

### 丢椰子 10点
**成就说明：**用一个椰子再打掉一个椰子下来。
**成就拿法：**在商店购买一个椰子（小球玩具）然后前往沙滩，在沙滩空地上会随机出现"打椰子"的游戏项目，用手中的椰子去击打即可解开此成就。

### 头重脚轻 10点
**成就说明：**让你的动物旋转，直到它的头晕。
**成就拿法：**在玩把戏的时候玩家做出旋转3圈以上的动作，就能解开这个成就。

### 超级冰凉 10点
**成就说明：**连续向你的小家伙丢5个雪球。
**成就拿法：**在雪山的地形使用雪球（小球）连续打中你的宠物5次就能把这个成就解开。

### 理财专家 10点
**成就说明：**已经通过协助朋友赚到2000个金币。
**成就拿法：**使用第2个设定档进入游戏，在游戏比赛的时候交换玩家，换回玩家本身的设定档，拿到2000金币就能解开成就了。（注：可以进行森林的第一个游戏比赛，重复12次比赛后得到金牌就能解开此成就。）

### 金猫 50点
**成就说明：**发现 Felis Aurum 的秘密。
**成就拿法：**游戏相关，不会错过。通关游戏就能得到这个成就。






文 阳光成员 光之虹 编 洛克 美编 木仙

| 少女萌枪 | Alchemist | 射击 |
|---|---|---|
| X360 ぎゃる☆がん | | 日版 |
| 2011年1月27日 | 1人 | 6800日元 |
| 无对应周边 | | |

本作的游戏方式类似于SEGA以前出品的《死亡鬼屋》系列”的玩法，只不过把丧尸换成了妹子，换的还全都是萌妹子。实在是不知道岛国人民到底宅的有多厉害，恐怕国内对二次元疯狂到这种地步的人估计不会太多。建议如果不是极端的成就饭或者对三次元完全放弃的玩家们还是少碰这游戏的好。

# 游戏操作&界面

## 游戏操作

| 按键 | 功能 |
|---|---|
| 左摇杆 | 控制准心移动 |
| A 键 | 射击 |
| Y 键 | 发动“ドキドキモード”（心动模式） |
| RT | 放大准心 |
| BACK 键 | 紧急回避键（瞬间使游戏变为8位机的马赛克画面） |
| START 键 | 暂停／回到主菜单等选项 |

## 主界面

| 模式 | 内容 |
|---|---|
| ストーリーモード | 故事模式（分为4个主角的攻略路线） |
| コレクション | 鉴赏模式（查看通关动画，和所有妹子的人物资料等） |
| クローゼット | 购买模式（使用已经购买的DLC和进入X360 LIVE 商店） |
| オプション | 游戏设定（用于调整准星移动速度，音乐等其它设定） |

# 游戏系统

## 系统介绍

在故事模式中，玩家可以选择4位女主角中的任意一位角色开始游戏，由于本作大部分场景都是相同的，因此想要在游戏中拿到高分就要用到“背版”了。当玩家熟悉关卡中出现的妹子位置和时机之后，想要命中全部妹子也不是难事。下面来为玩家们介绍一下游戏的详细系统。

## 要害

每个妹子都有一个“要害”，就像“丧尸”的要害都是头部一样。不过由于本作的游戏群体和市场，本作很“过分”的把妹子的“要害”放在不同的位置上。“要害”共分为3个部分，分别：脸部、胸部及腿部。当玩家用准星划过妹子身体的时候，有一些部位会出现“キュン ビクッ ドキッ”的字样，出现这些字样的地方就是妹子的要害部位。直接命中要害能取得900点MP，而靠打身体让妹子力尽的分数仅有100点MP，所以为了取得神称号，请玩家们努力命中妹子们的“要害”吧！




## 心动模式

游戏中按Y键即可发动“心动模式”，在该模式下可以近距离观察妹子，然后利用RT键接近妹子进行射击。若命中了“要害”的话，得到的MP点数可不是一般的多。游戏中命中妹子后会积累“心动槽”的能量，该能量积累的越多，“心动模式”持续的时间就越久，最多可以积累4管能量。但是在心动模式下“心动槽”的能量会慢慢消耗，建议玩家们尽量积累4管“心动槽”能量后再发动“心动模式”。只要找好妹子的“要害”，轻松得到3000点MP也不是问题。而且在场景人数较多时，利用“心动模式”攻击任意一人，等退出“心动模式”后，场景中的其他人也如同被命中“要害”一样。这样不仅能获得极多的MP点数，还可以回复玩家一定量的HP。



## 资料收集

资料收集需要“心动模式”的配合才行，在游戏中，每个妹子在同一流程中被“心动模式”命中3次的话，就可以得到该妹子的全部详细资料。获得全部资料后在鉴赏模式中，还可以进入“妄想模式”。

**需要玩家们注意的地方是：**

**1.** 当玩家在流程中利用“心动模式”命中某个妹子一次后，第二次再次用“心动模式”命中该妹

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
实用技术
软组织

子的时候，就会在“心动模式”下看到屏幕右上角出现一个“星星”的标记，方便玩家了解已经命中该妹子的次数。

**2.** 因为本作出现的妹子过多，只要玩家拥有某个妹子的详细资料后，就会在游戏中看到其名字前出现一枚“星星”标记，这样就会防止重复获取资料的问题发生。

**3.** 游戏中有几个妹子十分难遇到，遇到的时候也是躲在掩体的后面或者在屏幕中一闪而过，玩家们若想收集全部资料，就要注意这些“隐藏妹子”了。

## 换装

游戏共中有运动服，校服，泳装 3 种服装。利用“心动模式”攻击身穿该服装的妹子就能获得对应服装。获得一件服装后，玩家就能在“鉴赏模式”下观看了。值得一提的是，本作有一些 DLC 服装，购买这些服装能使你的游戏过程更加“丰富多彩”。

## 称号

称号共分为 8 个类型，在游戏开始时系统会让玩家回答问题，根据玩家选择答案的不同，获得的称号也有所差异。但是游戏中在“心动模式”下命中各种各样的妹子后，会因为妹子们的喜好使得玩家的数值发生改变。所以，玩家们在使用“心动模式”的时候一定要注意，使用的对象是否会造成称号的改变。若保持数值没有大幅变动的话，可以保持通关一次得到从神到 G 的某个类型的全部称号。也就是说若想获得全部的称号，不仅要有过硬的技术，还要有足够的耐心，因为按照一次不错的情况来看，最少得到全部称号也要通关 8 次。




# BOSS 战攻略

游戏中共分为 4 条女主角的线路，虽然最后的 BOSS 战斗大相径庭，但是在游戏的中期还会出现 2 场中级 BOSS 战，虽然游戏的方式依旧是射击类型，但是相比之下还算有所创新。以下是 BOSS 战的一些解说，希望能给玩家们带来帮助。

## 和かなめ一起寻找书



在图书馆帮助かなめ寻找书，需要玩家们命中屏幕中给予提示的书本，中间的射击点则是扶住梯子的关键，一旦离开中间的射击点太长时间的话，かなめ就会因为重心不稳而产生晃动，从而引发大量书本掉落的事故，掉落的书本若砸中かなめ的话则会扣分。BOSS 战有一些书本很细，需要很细微的操作才可以击中。

## 和晶在顶楼与强风的死斗

在学校顶楼的小平台上和晶进行的一场决斗，战斗的时候会有一些树枝，报纸等物品向玩家刮来，一定要优先处理这些障碍物，否则会给玩家带来不小的麻烦。火吹晶受到攻击后会露出破绽，命中提示点后，玩家们视角就会环绕火吹晶一整圈，期间可以连续射击。利用好这个方法的话，一圈下来能对火吹晶造成极大的伤害。

## 在绘画室当薰子的模特

在绘画教室中，大小姐薰子会先给玩家们一段提示，根据屏幕上的提示由玩家们来选择动作。虽然是日语，但是因为其中汉字过多，猜个八九不离十还是没有任何问题的。选择正确的动作之后，屏幕的右侧就会出现“催眠羊群”，玩家们需要射击羊身上的提示点，否则一旦越过屏幕，玩家会越来越困，造成视线越来越小。要注意的是一旦没有命中提示点却命中了羊，羊就会发生暴走，拦都拦不住。所以一定要小心射击。

## 和葵的二人作曲

葵的这个 BOSS 战对于不会日语的玩家可能有些困难，葵会想出自己希望的词语，然后哼出大概的曲调，这时屏幕上会出现 3 个选项。需要玩家选择正确的才可以。这里告诉玩家们一个小窍门，出现选项的时候，用准星在 3 个选项上都划过一遍，就会发现有一个选项会一闪一闪的，那个选项就一定是正确的选项。不过选项会左右换位，所以还是要注意下时机。

## 和かなめ击退怪兽

在图书馆和かなめ消灭怪物，かなめ在这个 BOSS 关卡处会被怪物束缚起来（有恶趣味的玩家可以看看，根本就是触手系），要攻击怪物触手上的提示点，让其张开嘴，嘴就是怪物的弱点。但是要注意不要攻击到かなめ，不然かなめ会发出喊叫攻击玩家，喊叫攻击可以射击红色的字让其全部消失。

## 和晶的铁球训练

在游泳馆跟晶进行铁球的地狱训练，晶会用木刀把铁球打过来，这关相当难。铁球的速度不仅十分快，而且需要击中 2 次才会被打落。需要玩家拥有极高的反应速度，当铁球发射到一定程度的时候，晶就会发出必杀，一次击打会发射出多个铁球，此处需要预判铁球的位置然后攻击提示点。要注意的地方是，有些铁球接触到水面后方向会发生变化。



TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
RESEARCH
XBOY

## 薰子大小姐与诱拐犯

本关的BOSS是一名诱拐犯，把薰子关在笼子里面打算拐走。本关的游戏方式属于打移动靶，但是同时要注意薰子和诱拐犯的喊话攻击，所以难度有些提升。命中笼子4个角落的提示点后需要再打一下笼子的中间部位，这样就可以打掉笼子一面。笼子一共4面，全部打完后薰子便会跳下来。喊话攻击同样只要命中红色的字就会消除所有的字。



## 葵的LIVE演唱会

葵的BOSS战在4位女主角中难度一直偏低，本BOSS战讲述葵在学校礼堂举办个人LIVE的故事，玩家要做的就是拉动现场的人气。游戏进行方式十分简单，只要负责攻击人气下降的标示，使其变为人气上升的状态从而获得高分。BOSS战开始阶段十分简单，后期不少目标的晃动幅度会有所加大，此时稍不注意就容易攻击到其他的标志，在最后的阶段可以故意放过几个晃动较大的标示避免失误。

## 守护之战

4位女主角在流程中会遇到2次守护之战，其中第一关和第三关的小BOSS战“守护之灵”会从女主角的体内出现并环绕在女主角的身边，我们需要先攻击“守护之灵”，让女主角周围的守护气消失，然后再攻击女主角。要注意“守护之灵”的攻击也是可以打掉的。只要玩家的反应够快，本关可以说没有任何难度。

## 关底战

4位女主角的关底战除了场景不同外可以说没有任何区别。只要打下女主角发出的飞行道具即可，经过数回合后，



女主角便会被玩家撞倒在地，这个时候女主角会露出破绽，只要快速的击中提示点就可以给女主角造成大量伤害，重复3次左右女主角的HP就基本归零了。

# DLC补充包

也许是因为本作实在太不尽人意，在游戏发售不久后厂商就制作了N多DLC弥补游戏的不足，当然厂商也十分聪明，若想使用这些DLC就得交钱。有爱的玩家们就乖乖掏出银子吧，以下给出DLC的介绍。

## 水中DLC

这个DLC无疑是本作中最实用的，能让玩家在水中进行游戏。因为妹子全部都在水下，所以都换上了养眼的泳装，而行动速度也因为阻力变慢，不管是躲在柱子后面的妹子还是藏在桌子下面的妹子，玩家都有充足的时间发动攻击。无论是要求60万分的神称号还是一闪而过的妹子在本模式下都是一点问题没有的，但是有的必有失，水中模式惟一让人接受不了的就是时间过于漫长，一关下来需要4到5个小时。所以进入水中模式前一定要有觉悟，不要因为过长时间而耽误其它的一些事情。

## 战国服装DLC

让妹子们换上战国时代的女仆装在游戏中出现，利用“心动模式”就可以在任何角度观看了，纯粹是兴趣爱好。价钱是400MSP。

## 地狱七姐妹DLC

让妹子们换上地狱七姐妹（官方解释）的服装在游戏中出现，同战国DLC一样，在“心动模式”下任意观摩，宅男请自行YY。价钱为400MSP。

## 圣应女学院DLC

让妹子换上圣应女学院的夏季服装和冬季服装，这其中还包含饰品“小奏的蝴蝶结”。使用方法和效果和上面另外2套一样。价钱为400MSP。

# 游戏心得与提示

**1.** 游戏共分为2种难度，只在BOSS战的时候会体现出来。例如：BOSS的飞行道具在简单模式下攻击一次即可，在困难模式下则需要2次，更加考验玩家们的操作。不过因为全成就在简单模式下就能全部获得，所以不是为了挑战自己的能力，基本没有必要去碰困难模式。

**2.** 相信每位玩家都不希望自己在玩近似18X的游戏时突然被外人打扰，若要是让女朋友或家长看到尴尬的画面就更悲剧了。游戏中配有紧急回避系统，除了在剧情对话的时不能使用以外，在其它任何地点都可以按“BACK键”进入8位机的马赛克画面，这样一来就不怕突然间有人闯进玩家的房间看到令人尴尬的画面了。

**3.** 游戏中要注意使用“心动模式”的时机，根据攻击到的目标，会相应的增加或减少玩家的4项数值，一旦数值改变过多，玩家当前称号就会发生改变。游戏初期还好，因为称号没有全部获得，改变成任何一种都没有大碍，但是在游戏后期，若想收集全称号就需要记住哪个妹子可以增加玩家数值，哪个妹子可以减少数值。以防获得重复的称号。

**4.** 因为游戏是自动存档，所以一些场景一旦错过了想再回去，除了重




新开始就没有任何办法。这样就需要玩家尽可能多记住一些一闪而过的妹子,若觉得用普通射击很困难的话,就直接使用“心动模式”,这样整个场景中的妹子都等于被命中要害,得分相当高。

**5.** 在“心动模式”下弱点部位被设定的更加详细,把准星从妹子身上划过的时候会出现“ドキッ”的字样,越大就证明离弱点越近,集中攻击弱点部位的话得分会相当高。不过不能连续攻击,需要打一枪换个地方。

**6.** 游戏中通关后分为“Good End”和“True End”2 种结局方式,区别就是可以在鉴赏模式下用各个角度来欣赏女主角,包括换装。喜欢看女主角换装的玩家们千万要努力打出“True End”结局哦。

**7.** 本作中还能在场景中看到各种现实世界中的杂志,有《电击萌王》《わぁい!》等杂志,细心的玩家可以找找看。

# 少女萌枪 成就列表

**成就数量:**1000 点 /39 个

**难度:**
~960 点(“ランク达成　神”外全部获得)★★★☆☆
~1000 点(水中 DLC 导入时减去★★)★★★☆☆

**在线成就点数:**无
**全成就所需时间:**~1000 点 35 小时左右
**最少通关次数:**8 次
**有无会错过的成就:**无
**有无不影响成就获得的秘技:**无
**有无成就 BUG:**无

## 成就详解

### はじめの一歩　10 点
**成就说明:**进行游戏,跟天使对话答题完毕后可以解开此成就。

### かなめグッドエンドクリア　50 点
**成就说明:**完成かなめ的普通结局。

### かなめトゥル-エンドクリア　50 点
**成就说明:**完成かなめ的完美结局。

### 晶グッドエンドクリア　50 点
**成就说明:**完成火吹晶的普通结局。

### 晶トゥル-エンドクリア　50 点
**成就说明:**完成火吹晶的完美结局。

### 薫子グッドエンドクリア　50 点
**成就说明:**完成薰子的普通结局。

### 薫子トゥル-エンドクリア　50 点
**成就说明:**完成薰子的完美结局。

### 葵グッドエンドクリア　50 点
**成就说明:**完成葵的普通结局。

### 葵トゥル-エンドクリア　50 点
**成就说明:**完成葵的完美结局。

### ス-パ-读书家　20 点
**成就说明:**在帮かなめ找书的迷你 BOSS 战时,在限制时间内得分完美。

### ス-パ-モンスタ-ハンタ-　20 点
**成就说明:**在与かなめ和怪物 BOSS 战时,不伤血过关。

### ス-パ-铁球マスタ-　20 点
**成就说明:**在与火吹晶的铁球训练时,不伤血过关。

### ス-パ-いじめっ子　20 点
**成就说明:**在与火吹晶在学校顶楼的决斗时,不伤血过关。

### ス-パ-モデル　20 点
**成就说明:**在给薰子当模特时,射击羊身上的提示点,在限制时间内得分完美即可获得。

### ス-パ-栏破り　20 点
**成就说明:**在薰子被诱拐犯抓走的迷你 BOSS 战时,不伤血过关。

### ス-パ-作曲家　20 点
**成就说明:**在和葵进行给歌曲填词的迷你 BOSS 战时,全部填词正确过关。

### ス-パ-プロデュ-サ-　20 点
**成就说明:**在和葵进行演唱会时,射击让人气下降的音符,使其变成上升人气,获得高分即可解开此成就。

### ランク达成 F　10 点
**成就说明:**MP 点数到达 F,5 万分是 F 称号。

### ランク达成 E　10 点
**成就说明:**MP 点数达到 E,10 万分是 E 称号。

### ランク达成 D　10 点
**成就说明:**MP 点数达到 D,15 万分是 D 称号。

### ランク达成 C　10 点
**成就说明:**MP 点数达到 C,20 万分是 C 称号。

### ランク达成 B　10 点
**成就说明:**MP 点数达到 B,25 万分是 B 称号。

### ランク达成 A　10 点
**成就说明:**MP 点数达到 A,30 万分是 A 称号。

### ラン达成 S　10 点
**成就说明:**MP 点数达到 S,35 万分是 S 称号。

### ランク达成 SS　10 点
**成就说明:**MP 点数达到 SS,40 万分是 SS 称号。

### ランク达成　神　20 点
**成就说明:**MP 点数达到神,60 万分是神称号。

### エクスタシ-フィ-バ-　10 点
**成就说明:**连续射中 10 个人的弱点,即可解开此成就。
(**注:**推荐在 8 点 50 学校门口这个场景获得。因为妹子们不会一闪而过,弱点又大多在腿部。所以获得起来比较方便。)

### かなめとラブラブ　20 点
**成就说明:**过关时かなめ的ドキドキゲ-ジ达到 200%
(**注:**かなめ的弱点部位在腹部。)

### 晶とラブラブ　20 点
**成就说明:**过关时火吹晶的ドキドキゲ-ジ达到 200%
(**注:**火吹晶的弱点部位在大腿。)

### 薫子とラブラブ　20 点
**成就说明:**过关时薰子的ドキドキゲ-ジ达到 200%
(**注:**薰子的弱点部位在耳朵。)

### 葵とラブラブ　20 点
**成就说明:**过关时葵的ドキドキゲ-ジ达到 200%
(**注:**葵的弱点部位在肩膀。)

### プロフィ-ル制覇　30 点
**成就说明:**获得全部女生的资料。

### 一年生の秘密　20 点
**成就说明:**获得一年级学生的全部资料。

### 二年生の秘密　20 点
**成就说明:**获得二年级学生的全部资料。

### 三年生の秘密　20 点
**成就说明:**获得三年级学生的全部资料。

### 先生の秘密　20 点
**成就说明:**获得其他角色的全部资料,其实只要获得 3 位老师的资料即可。
(**注:**收集资料的图鉴,需要同一个女生在一周目内进行 3 次心动模式才算收集成功。)

### 称号マニア　10 点
**成就说明:**获得 50 个以上的称号。

### 称号マニア 2　20 点
**成就说明:**获得全部的称号。

## 秘密成就

### ぱたこエンドクリア　100 点
**成就说明:**将 4 位主角的剧情获得后,在随意选择一位女主角通关后,获得即可解开该隐藏成就。

## 称号获得方法

通过回答序章天使提出的问题,选择不同的答案后,系统会自动判定出结果。以下放出 8 个初级称号的获得条件,其余的就需要通过游戏的 MP 分来获得了,只要保持能力没有大幅度改变(游戏中用"心动模式"射击妹子后,会使能力有所改变。)一直打到 60 万分,那么就会获得该初级称号的神称号,这个系列的称号就算收集完了。

| | |
|---|---|
| **选择:**学习,运动,个人 3 项能力最高,H 能力最低。 | **天使问答:**所有的问答全部点 X 键。 |
| **选择:**学习,运动,个人,H 能力全部最高。 | **天使问答:**前 6 道题点 X 键,后两道点 B 键。 |
| **选择:**学习,运动,个人,H 能力全部最低。 | **天使问答:**前 6 道题点 B 键,后两道点 X 键。 |
| **选择:**学习,运动,个人 3 项能力最低,H 能力最高。 | **天使问答:**所有的问题全部点 B 键。 |
| **选择:**运动,个人,H3 项能力最低,学习能力最高。 | **天使问答:**1,2,7,8 题点 X 键,3,4,5,6 题点 B 键。 |
| **选择:**学习,个人,H3 项能力最低,运动能力最高。 | **天使问答:**3,4,7,8 题点 X 键,1,2,5,6 题点 B 键。 |
| **选择:**学习,运动,H3 项能力最低,个人能力最高。 | **天使问答:**1,2,3,4 题点 B 键,5,6,7,8 题点 X 键。 |
| **选择:**学习,运动,个人 3 项能力最低,H 能力在中等。 | **天使问答:**1,2,3,4,5,6 题点 B 键,7 题点 X 键,8 题点 Y 键。 |

文 AIR04 美编 一刀

# 自制机的秘密4

不知不觉，本专辑上关于自制机的报道已经进入了第 4 回。随着自制机开发者们的努力，越来越多的功能被开发和完善。不仅让我们使用 X360 更方便，还能更能轻松地玩到自己喜欢的游戏。下面我们来看看本季度有哪些软件更新了。

## PART 1 新软速递

### FreeBOOT Toolbox 0.04 Maker v2.7a

添加了 Hash Check Removal 功能，可以不再校验 KV 信息。方便已经改区，又没有原始固件的玩家。

### Iso2god v1.3.5

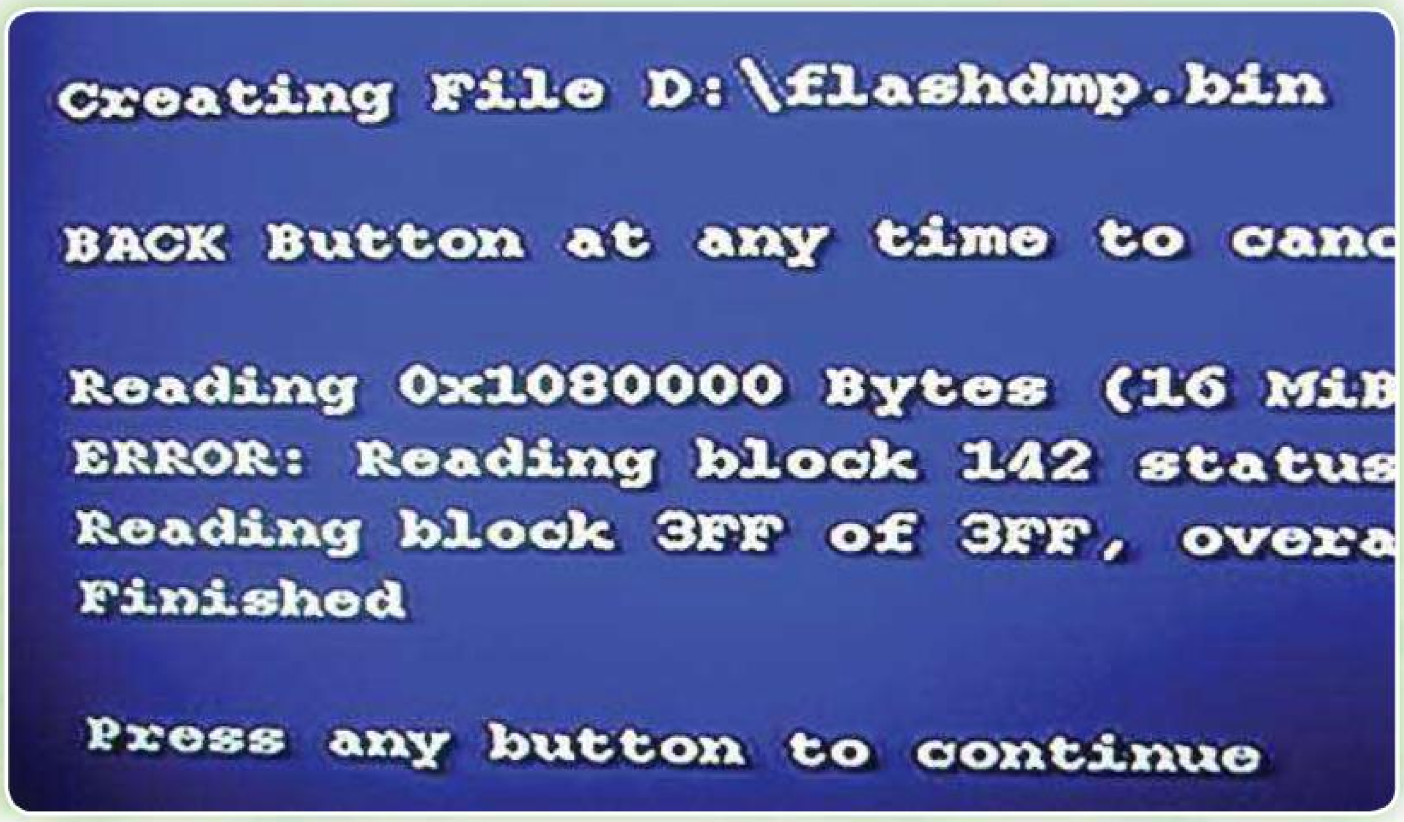
1. 正确写入 GOD 包中开头的 Media ID。
2. Xextool 更新到 V6.0 版本。可以正确提取新游戏的 XEX 文件信息。

### Dash launch v2.11 beta

1. 更小的 DLL
2. 有时候会忽视 Launch.ini 中等的开机默认选项
3. 使用在开机时候的快捷键更加稳定
4. 增加了 1 秒的延迟，以解决在使用反应较慢的 USB 硬盘时启动自动登录问题
5. 固件补丁更新，增加删除自动更新的检查功能（重要）
6. 重新编辑的 INI 解析程序，注意最后一行不能为空行。
7. 解决了 2.10 不能启动 Xbox1 代模拟器的问题。

### Freestyle Dash 2.0 RC2.1

超过 200 项的改进，实在无法用言语表达了。（写不下了 ^_^）




## PART 2 固件坏区测试方法

我想各位朋友刷机的时候总会担心自己的主机有坏区，尤其是双 65NM 主机的大内存版。其实使用 Flash 360 的备份功能就能检测出主机的 NAND 上有没有坏区。具体的方法如下：

打开 Flash360，选择备份 NAND 文件。如果在备份的时候提示出现错误，例如 ERROR：Reading block 142 status250，那么就表示主机的 NAND 上有坏块，并且在地址 142 上。

不过也有一个例外：若是双 65 纳米主机且为大内存，备份完整的区域出现坏区，而备份 66M 没有出现坏区，那就可以放心刷写，可以看作是没有坏区的 NAND。

## PART 3 固件坏区修补方法

对于有坏区的 NAND，可以使用软件在固件上做映射。使得固件能规避 NAND 坏块，从而能够让 X360 正常读取固件。

所谓映射，也就是先找到 NAND 损坏的区域，然后将固件上的对应区域复制出来，粘贴到固件原本空余的地方。这样就完成了映射。

在官方升级包中升级，这些都是主机自动来完成的。而自制机的升级，则需要我们手动来进行。

这里推荐使用 NANDpro0.02b 程序来进行映射，步骤：（以下所用软件均可以在附送光盘内找到）

**注意** 红字部分为需要视自己固件情况做出更改的部分，切勿照搬。




1：用 Flash360 提取主机固件，并记录下 NAND 坏区的位置。以下以出现坏区地址以 142 为例。

2：用 360 Flash Tool 打开提取的固件。查看和确认固件坏区位置。示例的图上意思即为地址 142 号为坏区，原本地址 142 号的信息在地址 3FF 被找到。记下这组信息，下面的映射位置就按照此信息来进行操作。（如下图）




3：解压缩 NANDpro0.02b 中等的文件夹到 D 盘根目录。并且重命名为一个方便好记的英文名字，比如：NP2。（放在 D 盘和改名都只是为了方便进入）

4：将提取的固件复制到文件夹 NP2 中，并改名成 XBR.bin。（也是为了方便）

5：打开 Windows 的 DOS 窗口。注意：Windows XP 以后的操作系统称之为命令提示符，在开始菜单→所有程序→附件里面。

6：输入命令“d:”进入 D 盘，接着输入“cd np2”来进入 NP2 文件夹。（只需输入“”内的部分，“”符号不必输入。）

7：输入命令“NANDpro xbr.bin: –r16 block142.bin 142 1”。此句意义为读取地址 142 区块并存为 block142.bin 文件。

8：输入命令“NANDpro xbr.bin: –w16 block142.bin 3ff 1”。此句意义为将 block142.bin 文件写入地址 3FF 区块。这个写入的 3FF 区块号码是通过 360 Flash Tool 查询提取示例固件得到的信息。请按照自己的固件信息做出更改。

这样，坏块就已经做好了映射，可以放心刷写。

# PART 4 自动换盘两种程序

VCD 时代，为了让电影看的更流畅，人们发明了多碟连放的播放器。而现在，我们的自制机通过软件也可以拥有自动换盘的功能。从此多盘的游戏不必再费心地合盘和刻盘了！

**注意** 自动换盘程序是基于 DashLaunch 的一个插件。必须安装与配置 DashLaunch 才能使它正常运行。

## 程序1.

此程序为 cOz 开发的自动换盘插件。

**安装方法** 打开 DashLaunch 的配置文件 launch.ini。在文件内的插件那一行添加路径指向换盘程序。

例如如果放在硬盘根目录：

[Plugins]

plugin1 = Hdd:\swap.xex

如果放在其他位置，那么也只需在路径中写相应的位置即可。重启系统后生效。

**使用说明** 插件需要自己手动配置插件的设置文件：multi.ini，用于指向换盘的程序。multi.ini 必须放在硬盘的根目录，就和 launch.ini 一样。

每一款游戏换盘信息都必须以此游戏的 Title ID 来开始。然后碟 1 的路径就是以“disk1 = ”开头，碟 2 的路径以“disk2 = ”开头。

例如：

[454108df]

disk1 = Hdd:\Games\Dead Space 2 D1\

disk2 = Hdd:\ Games\Dead Space 2 D2\

路径编辑中的路径与 Windows 的路径有区别，这里必须以反斜杠“\”作为分割。GOD 游戏包路径和 XEX 程序的路径又稍有区别。如果是路径指向 XEX，那么路径结束的时候必须以“\”结尾，类似上面的例子。指向的最后一个文件夹内必须包含“default.xex”。如果是指向 GOD 游戏包的，那么必须指向游戏文件夹中编号 00007000 下面的那个文件。此文件没有后缀名，所以路径结束的时候不能加“\”。




例如：

disk2 = Hdd:\Content\0000000000000000\454108DF\00007000\B8605B3BAFB748ACD08A

游戏的 Title ID 能以很多方法找到，下面列举比较常用的 2 种方法。

1：如果有游戏镜像在电脑中，那么用 ISO2GOD 这个软件打开这个镜像。软件就会自动例举出这个游戏的名字和 Title ID。

2：输入网址 http://abgx360.net/verified.php 。在这里寻找你游戏对应的 ID。

## 程序2.

此程序为国人 FlareJune 编写的完全的自动化的换盘插件程序。插件对 GOD 安装模式与 XEX 模式均能很好地支持。

**安装方法** 同上面那个插件。

**使用说明** 如果是 GOD 模式安装的游戏，插件会自动搜索游戏的 Tittle ID 来进行换盘。

如果是以 XEX 模式的游戏，那么插件会自动搜索游戏的路径和文件名，以此来进行换盘。

文件名的命名或路径可以做成如此：

光盘 1“hdd:\games\MassEffect disk1\”光盘 2“hdd:\games\MassEffect disk2\”。

或者光盘 1 “hdd:\DeadSpace2\1\” 光盘 2“hdd:\DeadSpace2\2\”这样来命名。

如果以这样命名，则不能识别“hdd:\games\DeadSpace2\1disk\”“hdd:\games\DeadSpace2\2disk\”

你可以把游戏放在 X360 本身的硬盘中，或者 USB 设备中，甚至 DVD 中。

如果以上的方法，还不能满足你，或者无法实现自动换盘。那么你还可以手动编辑 SWAP.INI 来实现换盘，方法和上面一个换盘程序一样。

**作者介绍** FlareJune 就是著名 PSP 自制插件 FREE CHEAT 的作者，最近开始涉足 X360 自制系统，这个插件是他的第一个作品。

**作者声明** 此程序不允许转载到 A9VG.COM 或 Duowan.com

# PART 5 运行Xbox1代游戏

让现有的 X360 零售版主机运行可支持的 Xbox1 代游戏，大致需要 3 个条件。1. 硬盘第二分区有官方模拟器；2. 更新过 Xbox1 代支持补丁；3. 有 Xbox1 代游戏且是给 X360 专用的版本。

到了自制机这里，第三个条件就没那么苛刻了，我们只要有可支持的 Xbox1 代的游戏盘就可以了。而条件就是 1. 安装 Dash Launch（缺失这个会导致死机、重启或者黑屏）；2. 安装 Xbox1 代游戏模拟器破解补丁。

自制机的破解补丁相对与零售机有 6 个变动的地方

1. 移除 Xbox 模拟器数字签名检测
2. 允许运行破解的 Xbox 模拟器
3. 移除游戏区域码检测
4. 移除游戏介质检测
5. 允许运行自制 Xbox1 代的代码。
6. 允许运行官方尚未支持的 Xbox 游戏。（注意！游戏虽然可以运行，但是一般都有 BUG）



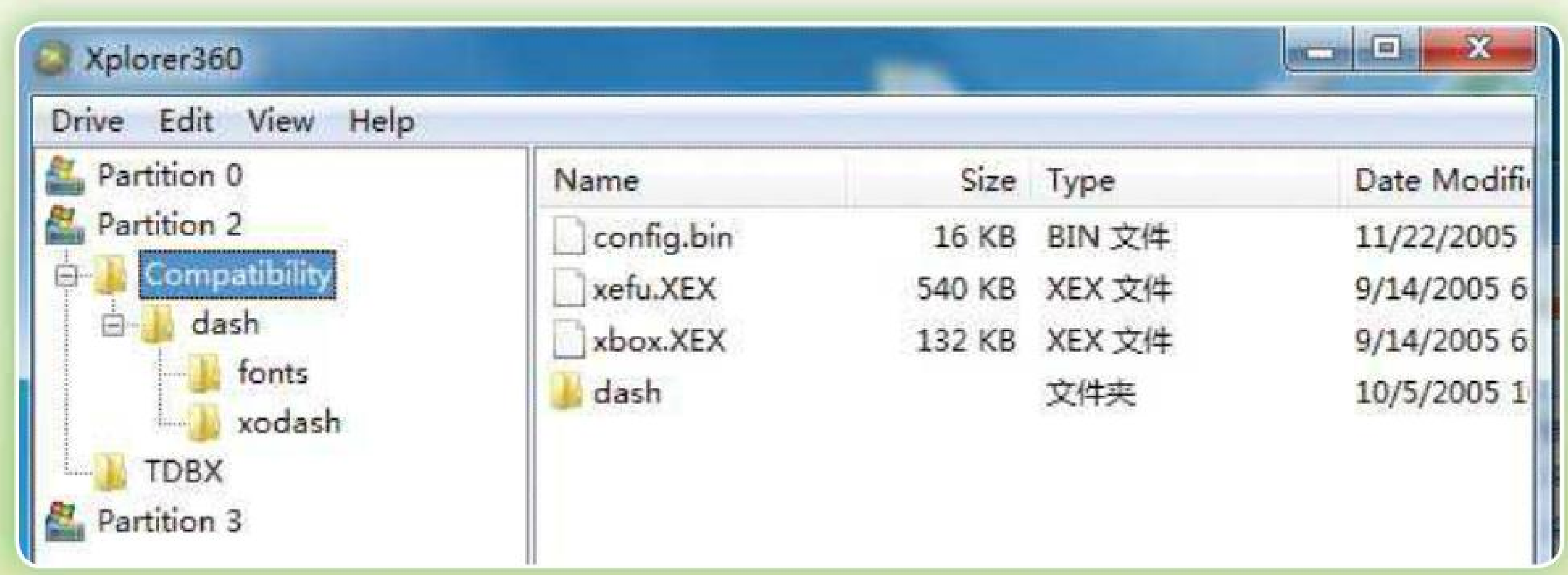
## 1.了解硬盘分区状态

了解了 Xbox1 代游戏的运行条件，那么我们就来核对自己主机硬盘的状态来进行相应步骤。

在 X360 的硬盘上一共有 3 个分区，通过 Xplorer360.exe 打开硬盘就能看到，分别是 Partition 0、Partition 2、Partition 3。而 Xbox1 代模拟器就安装在 Partition 2。

我们现在能够在 X360 自制机上正常运行的硬盘一般分为 3 种，1. 原装硬盘；2. 西部数据硬盘（通过刷固件来让 Xbox360 识别的组装硬盘）；3. 普通零售硬盘（直接在自制机上格式化后使用的硬盘）。

对于第一种硬盘，可以直接进入第 4 步进行。原装的硬盘第二分区肯定会有官方模拟器。如果是第二种硬盘，通过 xexmenu 进入查看存储器 HDDX，如果 HDDX 下面含有有官方模拟器文件（Compatibility、TDBX 文件夹以及 index 文件），那就从第 4 步开始进行，否则从第 3 步开始进行。第 3 种硬盘直接从第 2 步开始进行，因为直接在自制机上格式化的硬盘一般只会有分区 3。



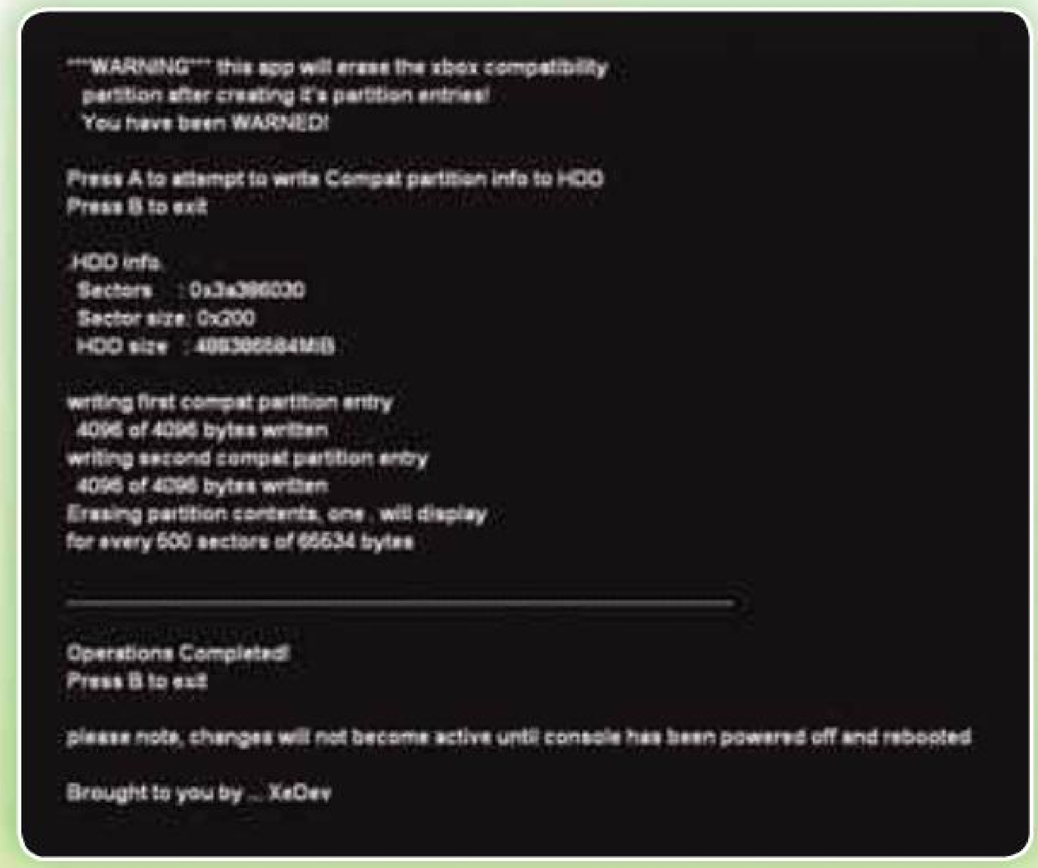

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE RESEARCH XBOY

## 2.建立第二分区

在硬盘上建立第二分区不必像零售机刷硬盘那么麻烦，只需将附送光盘中的“硬盘分区修复 V1”文件夹拷贝到硬盘中并且执行其中的 default.xex 即可。

软件运行后，根据提示按 A 为进行分区的分割，按 B 为退出。

注意，如果硬盘原本就有分区二，则这个分区会被格式化。




## 3.恢复第二分区镜像

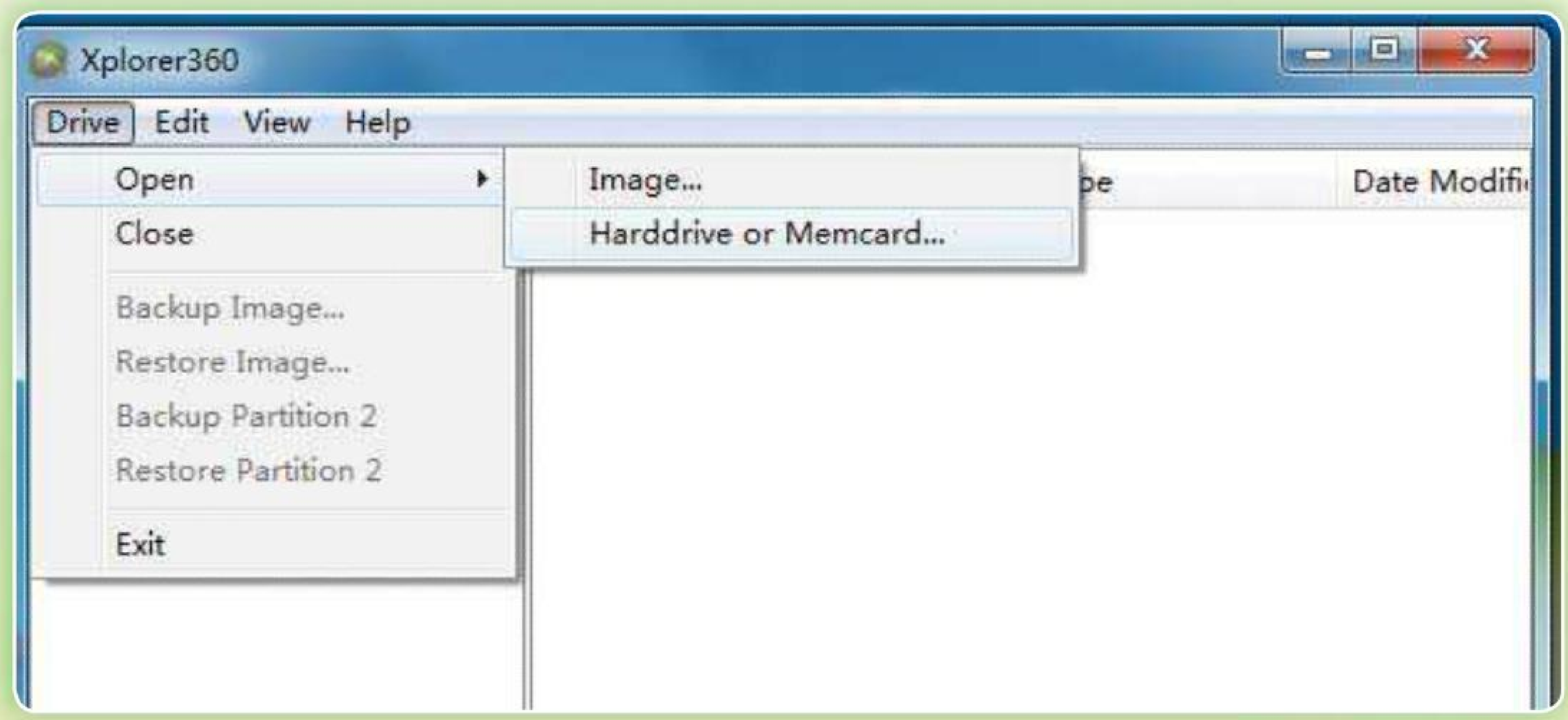
1. 将硬盘以任意方式连接到电脑上，这里推荐使用 USB 硬盘盒，使用 sata 直接挂载到电脑有极小的概率会引起 X360 硬盘分区错乱。

2. 等系统自动安装完驱动后打开光盘内附送的 Xplorer360.exe。如果是 Vista 或者 Win7 系统，请右击后使用管理员模式运行这个程序。

3. 点击软件左上角的 Drive 下拉菜单，选择其中 open 的 Harddrive or Memcard。这样在左边列表应该就会显示 3 个分区。如果不是正常显示这 3 个分区的。建议重做第二步。

4. 再次点击 Drive 下拉菜单，选择其中的 Restore Partition 2。在弹出的对话框中选择附送光盘下“官方硬盘分区 2 镜像”文件夹下面的 XboxBackup.bin。这时候就会开始恢复分区 2 的文件了。如果遇到拷贝完之后软件无响应的情况，可以直接关掉程序。

上面这些做完，应该能看到分区 2 和 xexmenu 中的 HDDX 中已经有文件了。




## 4.安装Xbox1代支持补丁

找到附送光盘中的“Xbox1 代游戏官方兼容性更新补丁”文件夹。将其中的 default.xex 复制到 U 盘上，插入 Xbox360 后通过 xexmenu 来运行。如果是 12611 系统并且提示已经更新，那么可以直接进入下一步。




## 5.安装Xbox1代游戏模拟器破解补丁

1. 将光盘内“Xbox1 破解文件”文件夹下面的“Compatibility”文件夹复制到 U 盘，并将 U 盘插入 X360。

2. 打开 xexmenu，按 RB 进入文件管理页面。

3. 进入 U 盘，按 X 键打开存储器选择页面，进入 USB 设备复制刚才拷贝进去的“Compatibility”文件夹。然后再按 X，选择 HDDX。覆盖 HDDX 下面的同名文件。




# PART 6 让强制更新不再嚣张

微软已经开始加速反 D 进程，新出的游戏已经都要求进行强制更新。这些游戏仅仅使用老的办法删除更新文档是不够的。游戏还是会提示“本游戏需要更新，但是找不到更新文件”。因此还需要使用网上下载的游戏程序文件 xex 来替换原版的才可以。



但是道高一尺魔高一丈啊，Dash launch 更新后直接能免除游戏的更新提示，这就是我们一劳永逸的办法。

截止 2011/3/16，最新的 Dash Launch 为 2.11 版本。安装方法与上一期介绍的 2.07 一样。只需拷贝 installer 文件夹并执行其中的 default.xex 文件即可。

执行文件后，遇到第一个问题就是问你是否安装 / 刷新 Dash launch 的版本，选择 A。如果你的 U 盘或者硬盘根目录有 Launch.ini 文件时候，还会询问你是否刷入 Flash 中。接着就是最后一项最重要的，软件会检测主机的补丁情况，如果询问你是否打上补丁时候，一定要按 A 选择是。否则将失去关闭强制更新的功能。

**注意** 即使打上补丁，当直接使用光盘进行游戏时候还是有一定几率弹出更新提示，尤其是《孤岛危机 2》。尽量避免光驱中有新游戏的盘吧。

# 讲述软饭自己的故事 Vol.4

这次为大家介绍的软饭，是一名游戏兼成就高手。他最擅长的游戏，就是“《失落的星球》系列”。对这个系列稍微有了解的人应该都知道，这个系列的成就设定历来都是极其坑爹的，但今天我们要介绍的这位软饭能把全系列的成就都拿齐！怎么样，是不是非常厉害啊？有请 Kess Yan 登场！




**GAMERCARD: Kess Yan**

**当前成就：**133947　**完美成就游戏数：**69 个（截止至 2011 年 1 月）

**最高荣誉：**受美国《失落的星球》LIVE 战队 SBD 的邀请，作为外援参加 MGB 举行的对战比赛，取得了第二名的成绩（当时国内的网速不给力，不然非得帮团队拿个第一）

*你好！很高兴认识你！记得去年在邮箱里看到你的来信时，真是吓了一跳，没想到居然有人能够做到“《失落的星球》系列”全成就。*

呵呵，我以前经常给 UCG 写一些关于杂志建设性的邮件，但是从来没有参加过 UCG 的其他活动，因为从来都没有认为自己有那种中奖或被选中的狗屎运。但是当谈到 X360 的这个话题，那我自身的优点真是太多了，哈哈，虽然说这句话有点厚脸皮，但确实是蛮有自信的言辞。很庆幸《讲诉软饭自己的故事》这个栏目是由纱迦来主持，因为我和纱迦一样是个地道的成就饭，不知道我们俩谁的成就史更长一些，呵呵。

*能说说你是如何与 X360 结缘的吗？*

记得那是 5 年前的那一天。第一次接触 X360 的时候，我被它那华丽的画面所吸引，当天就毅然地把手中的 PS2 卖给了 JS，把自己攒了很久的薪水换了台 X360。当初花了 4 千大洋，日版机，买了三张 Z，因为那个时候 X360 还没有破解。从那天起，自己由一个地道的索饭转变成了一个半道插入的软饭。之所以说是插入，是因为自己没玩过 Xbox，但当 X360 出现在我的生活之后，我的脚步就从来都没离开过它……在接触 X360 后的短短几个月时间，自己慢慢地变成了一个完完全全的成就犯。

*我在一些国内论坛见过你的名字呢，不过当时只记得成就很多，没注意到你这么喜欢《失落的星球》。*

2006 ～ 2008 年是我成就数值突飞猛进的时候，记得当时全国上 3 万成就的人我只知道两个，一个是我，另一个是成都的一位朋友，以前经常在国内的各大论坛做成就攻略。我和这位朋友的关系很好，这位朋友那会儿的成就比我多，很可惜的是，后来他步入了邪道，自己改了成就，而且隐藏了好友查看，从此我就不怎么和他来往了。那个时候自己玩游戏时首先考虑的不是游戏好坏，而是成就好拿不好拿，因为成就的缘故，只喜欢 FPS 和 ACT 的我变成了多面手……估计纱迦也是这样吧？当初自己的时间也比较足，比较闲，所以整天在没日没夜的玩，天天不是混坛子，就是玩游戏，混坛子也离不开成就，每次上论坛都有一帮把我当做神的朋友在追问我成就的问题，呵呵，想一想也蛮开心的。

*说说你为何这么痴迷于《失落的星球》吧！*

作为一个成就饭偶尔也有停下来的时候，那就是 C 社的神作《失落的星球》发行的时候，这个游戏在我心目中就是神一般的存在，《失落的星球》发售后整整一年的时间里，我居然没有碰过别的游戏，自己的游戏生涯大半的时间都花在了这款游戏上，因为这款游戏的存在，而让我知道了玩游戏不光是为了成就而玩，纱迦应该知道，这个系列到现在为止有三款作品，每一款的成就都非常的难，非常的耗时。我也是因为对 LP 的深爱而造就了三个最让我感到荣誉的 3000G！而且我是全世界第一个拿满《失落的星球 殖民地》和《失落的星球 2》成就的人！那时的感觉真是无比的自豪！直到现在我一有时间都要去 LIVE 对战几把 LP。也就是在 LP 出现后的几年里，自己的成就进度也就逐渐放慢了。

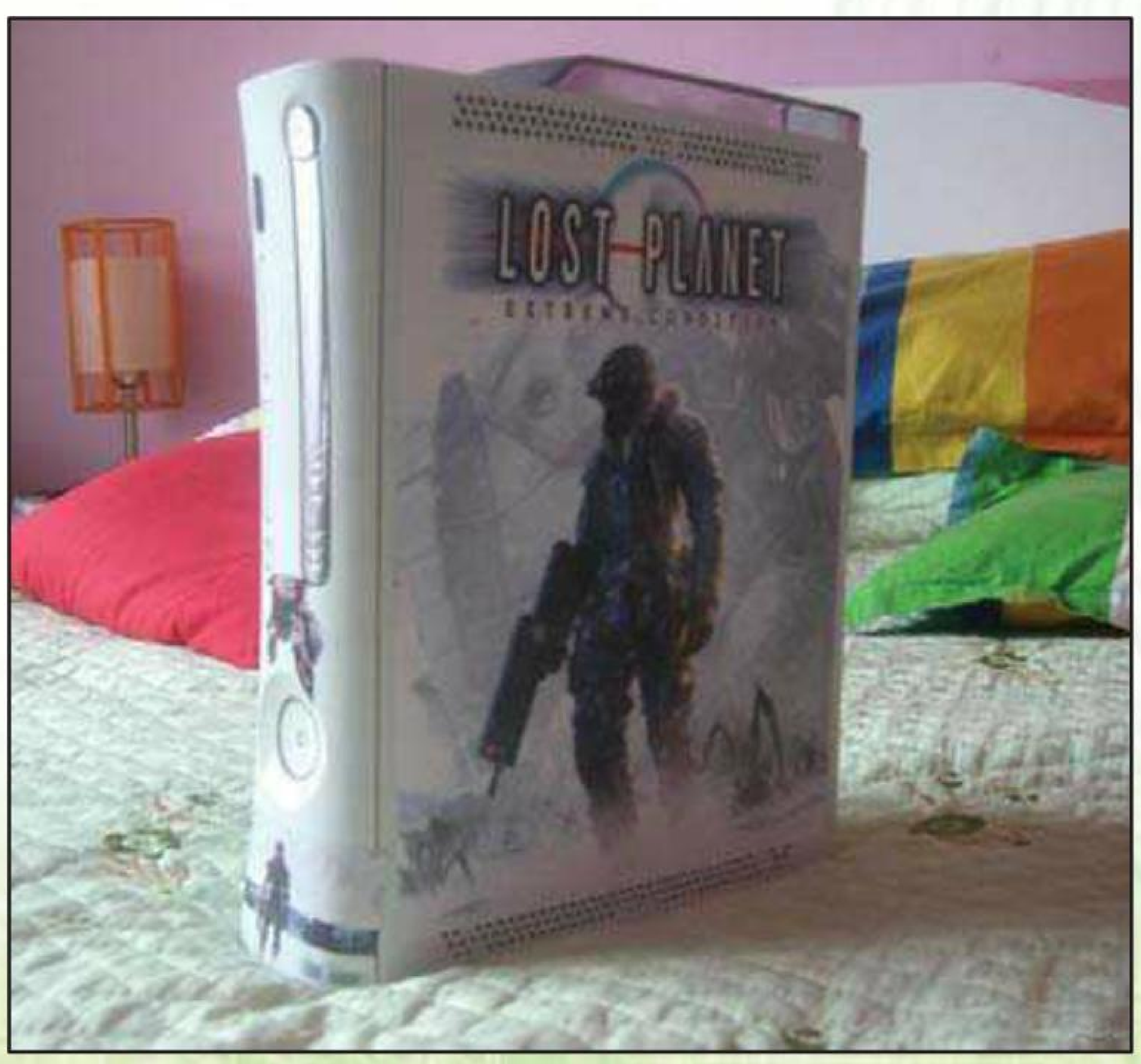
*你说你是拿自己的薪水入的 X360，那你应该已经工作多年了吧？你的职业是……？*

想一想自己也是个蛮幸福的人，在两年前自己还是一个打工仔，现在自己也当起了小老板，两年前一次偶然的机会，让我接触到了 X360 的高清电影格式 WMV HD。一次偶然的机会，让我自己尝试了一把高清压制，从此不能自拔，慢慢的自己压的电影也越来越多了，成本也越来越高了，就打算三心二意的放到淘宝上卖卖做个兼职，没想到这一卖可火了，于是从三个月后就辞掉了保险公司的工作，专心投入到了网店中。那时全淘宝我是第一家做 X360 高清的，现在这个行业也开始有很多人在做了，但是因为自身的一些特点深得大家的认可，所以也一直没有被同行所超越。

*你这是游戏赚钱两不误啊。最后说说你的 X360 收藏吧！*

入手过的 X360 不下 10 台了，买了卖，卖了再买，各个版本都有收集。现役的 4 台，客厅放 SLIM 250G，卧室是 SLIM4G+Kinect 套装，卧室的精英黑看高清和玩 D 专用，白色双 65NM 在实体店使用。说一个可耻的事情，我现在用的硬盘居然是 2005 年底买的第一批机器的 20G 硬盘……因为觉得捣数据麻烦，所以一直没换，其他精英版和 SLIM 的硬盘都让我给可耻的卖了，哈哈！

*哈哈，你这不算什么，我到目前为止有 4 个 20G 的硬盘呢！最后来看看你的自曝吧！*








# 软组织

主持人：纱迦




首先给各位道个歉。《X360专辑》Vol.13截稿后，纱迦收到了香港Xbox 360游戏网的站长送来的礼物：成就犯T恤。为感谢各位成就犯长期以来的支持，我们决定将这些礼物送给大家。这个消息登在《游戏机实用技术》266期上之后，有不少软饭都纷纷来信索取，数量之多远远超出我们的想象，最后只好采取抽奖的方式。但杯具的是到Vol.14截稿的时候，纱迦才发现原来Xbox LIVE只能保存最近30天的短讯，而且保存的短讯数量也是有限的，如此一来就导致通过Xbox LIVE参加抽奖的几十名玩友资料无从查起。为公平起见，我们只能将寄出T恤的时间改为4月底，请各位看到本辑专辑之后，在4月24日之前，以Email或Xbox LIVE短讯的方式将个人的信息发过来，包括：自己的玩家账户、真名以及邮寄地址。推荐使用Email。

Email：x360special@gmail.com
Xbox LIVE联络人：Urara Sanzenin

## 软件 SOFTWARE

**Email 邹光年**：我想问一下《真·三国无双6》的X360版有没有3D模式。如果有的话想问一下效果如何。本人家里新添置了一台3D电视，很想试一下效果。

《真·三国无双6》的X360版是有3D模式的，游戏采用的是上下分屏的方式。但实际效果比较一般。CG时看起来还算不错，只是有时3D效果不明显。实际游戏中重影比较厉害，如果再吃个加速道具就更夸张了。开启3D效果后，打起来比较难受，肯定不能长玩，看个新鲜还可以。

**Email HALOSAIKO**：我是一个《光环》迷，每代新作出了都是第一时间入正版，但最近《光环 致远星》的随选让我很伤心。这个随选也出得太快了吧，离游戏发售才半年左右，这么快就出随选游戏，让我们这些第一时间入正的人情何以堪？以后微软的游戏还能第一时间入吗？求安慰！

《光环 致远星》这么快出随选确实有些出人意料，不过游戏的价格在随选游戏里属于偏高的，不会比光盘版便宜很多，甚至说更贵。另外，早买早玩是不变的真理。如果你是第一时间买来就开战的，那肯定就不亏。如果只是买回来供着的话，那确实有点……不过话说回来，真要供起来的话，明显也是光盘版比下载版更有意义，你说对吗？

**Email GOGOGO**：我想问一下LIVE上的INDIE GAME是什么东西。感觉里面都是一些很便宜的游戏，但有些游戏光看封面就觉得挺雷的。如果有成就神作的话，请务必推荐几个！

INDIE GAME一般翻译为独立游戏，指的是由独立游戏开发者制作的游戏。这是一种如今非常流行的模式，苹果的APP STORE正是借此开始进军游戏市场。X360上的INDIE GAME相对来说比较薄弱，除了游戏环境不如手机方便之外，微软对其缺乏宣传也是很大原因。不过目前微软正准备加大对独立游戏的扶植力度，也在商讨增加成就的事宜。如果有成就辅助的话，想必会极大促进销量吧！




## 硬件 HARDWARE

**LIVE squallex**：我是自制机用户，最近准备玩《特洛伊无双》，但开始游戏后系统提示要升级，我当然不敢升。于是我按以前的办法将其转为XEX格式，然后删除升级。但开始游戏后会提示找不到升级，一样不能玩，我想问一下这种情况如何解决？

本辑“软组织”栏目正好有解答，只要打上屏蔽升级的补丁就可以了。

**Email 徐致远**：AP2.5加强制升级搞得我心神不宁，生怕哪天一个误操作，就导致机器被HX了。再次请问AP2.5的最新进展！

目前共有6款游戏有AP2.5问题，它们分别是：12611系统的《刺客信条 兄弟会》、《极品飞车 热力追踪》、《神鬼寓言Ⅲ》，12625系统的《光环 致远星》《使命召唤 黑暗行动》《使命召唤 现代战争2》。现阶段如果想玩以上几款游戏，解决方法有3种：1.从正；2.自制机；3.刷LT最新固件后玩打反AP2.5补丁的游戏。

**LIVE songminming**：我有一台电脑，平时用显示器玩游戏，后来买了高清采集卡，就准备在采集卡上玩，方便截图。但我发现采集卡接上X360之后死活不出图像，我以为是采集卡的问题。后来找了一个哥们儿，他一直在采集卡上玩，和我的卡是一个型号。他把他的X360拿来，就能正常显示，而我的就不行，拿到他的电脑的采集卡上去之后也不行，但接我的显示器又是好的，这是怎么回事？我接显示器和采集卡都是用HDMI线。

你接显示器的时候应该用的是1080p，而你的高清采集卡不支持这个分辨率，所以死活不出图像。解决方法是先接显示器调成720p，之后再接高清采集卡。你可以先看看你哥们的机器是不是调的720p，如果是，那就对了。

## 网络 Xbox LIVE

**Email KATUN**：最近朋友给我一个账号，里面有他买的《魂斗罗》游戏，然后我们一起双打。不过后来我才知道原来这个账号是非洲卡（你懂的），我很担心微软会不会因为我的机器上有用过非洲卡而被BAN掉呢？我可是坚定的正版用户啊！恨死我朋友了。

这样做是不会被BAN的。因为X360的硬件特性就决定了，玩家是可以把账户在不同机器上转移的。如果根据账户来BAN机的话，有可能株连无辜的人。即使是公然作弊、挑衅微软的用户，其结果也只是账户被BAN，不会导致机器被BAN。只有一种情况才会导致你的机器被BAN，你懂的。

## 光盘说明

### 关于升级文件

**使用方法**：先解压光盘中Xbox 360 Title Updates压缩包，再设法将里面的文件全部拷至X360储存装置的Cache文件夹下即可。

★如果你用硬盘的话，你需要硬盘数据连接线以及相关软件（推荐Xport 360）。如果你从来没用过这两样东西，请参考《X360专辑Vol.8》的相关内容。Cache文件夹在硬盘的Partition 3的根目录，非常好找。

★推荐大家将全部升级文件一起拷进去再使用，开始游戏时系统会自动调用游戏版本对应的升级程序。只要你不修改升级文件的具体内容，X360游戏是不会因为升级文件而出现错误的。

★部分游戏升级后可能会对固件版本有更高要求。如果你想删除这些升级文件，可以打开X360主机的选项设定，在记忆体画面中按Y键，选择清除系统快取。不过这个操作会删除所有升级文件，不能选择性删除。

★这些升级文件适用于所有型号和版本的X360（解压密码：X360专辑14）。



■狂野西部 大毒枭



ISBN 978-7-89476-600-7
9 787894 766007

本手册随盘附赠不能单独销售

Xbox360专辑光盘定价：32元